Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 51 - SETTEMBRE 1996

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Rondone 14, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Amministrazione:
Vania Catana
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering e Adattamenti:
Sabrina Daviddi
Proofreading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Nicola Bartolini Carrassi, Massimiliano Brighel, Filippo Sandri, Simona Stanzani, il Kappa
Un ringraziamento speciale a Yuka Ando!
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Durante il rientro da una faticosa giornata di lavoro (e rimproveri), Assembler attraversa il parco del distretto di Nerima e incontra una strana ragazza in costume che dice di combattere per la salvaguardia della pace nella fetta di città a cui deve il proprio nome. La nostra routine scopre così che, all'insaputa di tutti, esistono le Guerriere dei Ventitré Distretti, supereroine della città di Tokyo che vigilano nottetempo sulla tranquillità degli abitanti dei vari quartieri dell'immane capitale del Giappone. Ed è proprio lì che Nerima Queen, appena scoperto che Assembler è una delle due routine che hanno messo a ferro e fuoco il suo quartiere per diversi anni, le giura che la toglierà di mezzo in pochissimo tempo. Ma qualcosa di strano sta accadendo fra le fila delle guerriere distrettuali...

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. Grazie al breve periodo che Urd e Skuld devono passare nella loro dimensione natìa per aggiornamenti di magia divina, Keiichi e Belldandy riescono finalmente a restare soli. Purtroppo, però, l'idillio dura poco, dato che la dea si ammala. Nel tentativo di curarla, Keiichi cerca di somministrarle alcune pozioni create da Urd, ma per essere sicuro che non la danneggino ulteriormente, le sperimenta prima su di sé. E' così che, tornate nel nostro mondo, Urd e Skuld trovano un Keiichi molto cambiato... e con un aspetto decisamente femminile!

CALM BREAKER

E' tutto un grosso equivoco. I capi delle industrie KKK credono che Sayuri sia un robot da combattimento, un'arma cibernetica creata dal 'genio' Sakazaki, e di conseguenza suppongono che le industrie Kamata si occupino di produzioni belliche dietro una facciata pubblica più rispettabile.
In realtà, alla Kamata ci sono solo persone semplici... Anche troppo! Con estrema ingenuità, tutti si impegnano a capire chi sia il loro misterioso nemico e perché ce l'abbia con loro. Il direttore della sezione progetti capisce solo una cosa: è necessario proteggersi, e perciò lancia una bizzarra proposta...

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi, ma la loro seconda attività è ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie!
Ora, dopo un inseguimento mozzafiato e una sparatoria notturna sotto l'influsso di un potente allucinogeno, Rally finisce agli arresti, mentre la malefica Miss Goldie se la batte a bordo dell'auto di Bean Bandit.
Siamo alle battute finali: in questo numero di **Kappa Magazine** si conclude la cosiddetta "Saga del Kerosine", e con essa la prima parte delle avventure di Rally e Minnie May, che ci salutano fino a data da destinarsi.
Ma non vi preoccupate: torneranno!

DOSSIER

Tokyo e...

A cura dei Kappa boys

Tre nuove testate da varare entro marzo e tanti personaggi da recuperare dopo la chiusura di Granata Press: era ora che i Kappa boys tornassero in Giappone per incontrare autori ed editori, ma anche per perlustrare a fondo le tantissime librerie della capitale in cerca di nuovi successi! Dopo aver festeggiato il cinquantesimo numero di **Kappa** con le prime novità dal mondo degli anime, proseguiamo questo mese con due interviste raccolte in occasione di uno sfavillante party tenuto da Kodansha in uno dei più esclusivi hotel panoramici di Tokyo. Il galà ha visto assegnare un ambito premio agli autori del momento (nelle categorie 'shonen manga', 'shojo manga' e manga umoristico), tenuti a battesimo da autentici big del fumetto (da Go Nagai a Naoko Takeuchi, da Buichi Terasawa a Makoto Kobayashi...) e dalle promesse più accreditate (uno su tutti, Masatsugu Iwase). Il ricco buffet non ci ha allontanato dal nostro dovere di cronisti e, sfoggiando il nostro 'accredito stampa', abbiamo raccolto le interviste che pubblichiamo in esclusiva nelle prossime pagine. Il nostro soggiorno in Giappone ha visto anche la nascita di un felice sodalizio tra le Edizioni Star Comics e Shogakukan, celebrato tra un piatto di sushi e un bicchiere di saké: per ora vi basti sapere che **Ushio & Tora** e l'opera omnia di Rumiko Takahashi usciranno in Italia sotto il marchio della stella (e che

Questa card fa parte della nuova collezione di Sailorstars, appena uscita in Giappone. Ai fan più sfegatati ricordiamo che questo materiale (ma anche spille, shitajiki...) è disponibile fino a esaurimento scorte: per informazioni scrivere (allegando un francobollo per la risposta) a JFS, via Pasubio 92, 40133 Bologna.

Ranma 1/2 diventerà **quindicinale** entro dicembre)! E la Shueisha? La casa editrice di **Dragon Ball** (e di decine di altri grandi successi) ha da tempo scelto la Star Comics per presentare i manga secondo un'impaginazione alla giapponese. Mentre eravamo a Tokyo è nata così l'idea di far rivivere il mitico **Ken il guerriero** a partire dalla prossima primavera (ve ne abbiamo parlato il mese scorso, proprio su queste pagine). Questo non comprometterà comunque l'uscita delle nostre novità, statene certi. Nella redazione di "Shonen Jump", poi, abbiamo avuto il piacere di incontrare Masakazu Katsura (piuttosto dimagrito per il super lavoro) in pole position con il terzo (e ultimo) volume di **Shadow Lady**. Nessuna anticipazione sui progetti futuri (e nemmeno foto): dopo aver sfornato alcune miniserie, il papà di **Video Girl Ai** sembra ora deciso a lavorare a una storia di più ampio respiro. In bocca al lupo!

La fotografia in alto, invece, non rappresenta la stanza di un 'otaku' nipponico, né la nostra camera d'albergo (anche se la quantità di materiale presente era pressoché la stessa), ma una delle tante sedi di Animec. Questa catena di negozi, alla pari della concorrente Animate, è un vero paradiso per ogni fan: fornitissime librerie con le ultime novità in volume, ma anche in CD e Laser Disc... Per non parlare dei gadget! La moda del momento è rappresentata dalle card raffiguranti i protagonisti delle serie più famose (**Sailorstars, Dragon Ball GT, Slam Dunk**...). Oltre alle serie regolari, importate negli ultimi tempi anche in Italia, esistono nuove collezioni super esclusive (serie: **Battle**), in vendita nei soli distributori automatici (presso le librerie e i grandi magazzini). Per saperne di più su quelle di **Sailor Moon**, vi rimandiamo questo mese alle pagine dell'omonimo mensile a fumetti. E ora, largo alle interviste: lo spettacolo continua!

A sinistra, il maestoso Shogakukan Building, sede della casa editrice giapponese per cui lavorano artisti come Rumiko Takahashi, Mitsuru Adachi, Kazuhiro Fujita e Ryoichi Ikegami. L'edificio si trova nel quartiere Jinbocho, esattamente di fianco al 'Quartier Generale' della concorrente Shueisha. Sopra, la redazione di "Shonen Sunday", rivista di punta della Shogakukan. A destra, un karaoke pub di Tokyo che rende omaggio al mitico eroe di Monkey Punch: all'entrata, un simpatico disegno di Lupin III dà il benvenuto a tutti i clienti.

Naoko Takeuchi

E' da molti anni che lavora negli shojo manga e oggi può essere considerata l'autrice più famosa del Giappone. Cos'è cambiato dalle vecchie storie d'amore a quelle di oggi, tutte azione e combattimenti?

L'amore riveste un ruolo fondamentale in ogni mia opera a fumetti. Anche se in **Sailor Moon** ho inserito anche una buona dose di combattimenti, nulla è cambiato rispetto ai miei precedenti manga.

In quale Sailor combattente si identifica di più?

C'è una parte di me in ognuno dei dieci protagonisti. Dipende dagli episodi, poiché a seconda dei casi ogni combattente parla con la mia voce. No, non c'è davvero un personaggio a cui mi sento più vicina.

Nonostante il cartone animato (a causa delle censure apportate in Italia) non lo dia particolarmente a intendere, c'è un rapporto piuttosto ambiguo tra Michiru e Aruka. Ce ne può parlare?

Il rapporto che lega Michiru e Aruka è un po' speciale. Credo che il sentimento più importante al mondo sia l'amicizia. Il rapporto di amicizia tra le due combattenti è talmente forte da sfociare nell'amore. L'amore non esiste solo tra sessi diversi, ma può nascere anche un amore omosessuale, in questo caso tra due ragazze.

Visto il suo giovane pubblico, non ha avuto problemi per questa scelta?

In Giappone, le ragazze dal temperamento forte sono molto popolari e ricercate. Se vogliamo, la tradizione popolare del mio paese vede nel Takarazuka, il teatro giapponese di sole donne, la massima emancipazione femminile. Queste attrici coprono tutti i ruoli della commedia, vestendo anche abiti maschili. E' a loro che mi sono ispirata per creare il personaggio di Aruka. Non era facile far capire ai bambini come potesse esistere un vero amore tra due donne: Aruka è un maschiaccio, parla e veste come un ragazzo, ed è naturale che abbia gusti maschili. E' normale, di conseguenza, che si innamori di Michiru.

A quale pubblico si indirizza esattamente Sailor Moon?

Il fumetto di **Sailor Moon** è rivolto a un pubblico prevalentemente femminile che frequenta ancora le scuole elementari. Le divise da marinaretta sono tipiche delle scuole medie inferiori: le mie giovani lettrici non vedono l'ora di entrare nel nuovo ciclo scolastico, così da indossare il costume delle Sailor combattenti!

E lei? Ha mai indossato la divisa alla marinaretta?

Naturalmente! Ho indossato anch'io l'uniforme per tutti e tre gli anni delle scuole medie. Ero felice di farlo e non lo sentivo certo co-

Quattro boys al servizio di Naoko Takeuchi: da sinistra Andrea Pietroni, Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni e Filippo Sandri. Otaquiz: chi si nasconderà sotto il volto di Bunny?

me un obbligo. Quando ho progettato la serie di **Sailor Moon**, mi è venuto naturale vestire le protagoniste alla marinaretta.

Ritornando al suo pubblico, contrariamente a quanto avviene per gli shojo, sono molti i ragazzi che seguono Sailor Moon. Un'eccezione alla regola?

E' vero. Le protagoniste sono molto sexy e questo attira i ragazzi. In Giappone, inoltre, i giovani sono piuttosto deboli e cercano una partner aggressiva. Vogliono essere dominati, e le guerriere Sailor sono pronte a farlo.

Una scelta vincente. Non è un caso che moltissime autrici abbiano cercato di imitare il suo esempio, creando piccoli e grandi cloni di Sailor Moon...

Vi ringrazio. Forse quello che molte autrici giapponesi non riescono a capire è la componente masochista dei ragazzi. Scrivono storie d'amore ormai fuori moda.

E se le chiedessimo qualcosa su Kia Asamiya?

Accidenti, non vi sfugge davvero niente! L'occasione di collaborare con Kia Asamiya è stata davvero improvvisa: ci siamo incontrati e scoperti fan l'uno dell'altra. I troppi impegni ci impediscono di progettare una storia insieme, ma ho collaborato volentieri con lui perché lo considero uno straordinario autore. I suoi manga sono ormai famosi in tutto il mondo. Per ora ho disegnato i costumi per **Nerima Queen**, ma in futuro potrebbero nascere altre collaborazioni.

E' il momento delle anticipazioni: ci sarà una sesta serie di Sailor Moon?

Mi pongo sempre delle scadenze annuali. Non posso sapere quindi cosa farò la prossima estate, né se riuscirò a ideare storie sempre nuove e originali di **Sailor Moon**. Per ora non ho intenzione di concluderla, visto che in televisione è da poco iniziata **Sailor Moon Stars**.

Siamo in chiusura. Vuole salutare i suoi fan italiani?

Vorrei dire milioni di cose ai fan italiani, e vi chiedo di inviarmi le lettere più belle e interessanti perché io possa leggerle. Sono tantissimi i paesi che pubblicano oggi il manga di **Sailor Moon**, ma l'edizione italiana è la più bella di tutte. Non lo dico per farvi un complimento, ma perché apprezzo davvero lo spirito del vostro mensile. Tante rubriche colorate, i disegni dei lettori e persino i poster: spero che le nuove avventure di **Sailor Moon** vi piacciano come le prime e che continuiate a seguirle!

Nella quinta serie di Sailor Moon, intitolata Sailorstars e appena uscita in Giappone, fanno la loro comparsa tre nuovi eroi(ne). Seiyako, Taikiko e Yatenko sono un gruppo di 'idol' chiamato Three Lights: i ragazzi (perché di ragazzi si tratta!) nascondono una doppia identità e si gettano nell'azione a fianco delle Sailor combattenti. Sailorstar Fighter, Sailorstar Maker e Sailorstar Healer sono vere e proprie 'guerriere', ma rimangono sempre indipendenti dal gruppo di Usagi. Unite in battaglia sotto il nome di Sailor Starlight, dovranno affrontare i poteri della crudele Galassia!

Masatsugu Iwase

Grazie alla vittoria del Premio Shikisho sei oggi un autore internazionale. Com'è nato questo sogno?

Prima di entrare nel mondo del fumetto lavoravo nel campo dell'animazione, ma disegnare su caratterizzazioni di altri autori (e soprattutto su storie già predefinite) non era particolarmente gratificante. Per soddisfare la mia creatività, però, dovevo scrivere le storie in prima persona, così ho provato a realizzare un breve fumetto.

Non ci hai detto per quale studio di animazione lavoravi...

Lavoravo per l'AIC, e ho curato serie di fantascienza come **Bubble Gum Crisis** e **Gall Force**.

Come sei approdato alla commedia fantascientifica?

Visti i miei precedenti, mi è venuto subito spontaneo scrivere storie di fantascienza: ho realizzato almeno una decina di fumetti prima di cambiare genere. **Calm Breaker** è il mio primo tentativo di lavorare nella commedia: non mi sarei mai aspettato di vincere subito un premio importante come quello di Kodansha.

Dev'essere stata una bella soddisfazione...

A essere onesti, la sorpresa più grande è arrivata dalla vostra casa editrice: non avevo ancora iniziato la serie regolare, che il vostro fax ne sollecitava la pubblicazione!

Siamo quasi coetanei. Quali sono i fumetti che ti hanno formato come autore?

Piuttosto che leggere i fumetti, sin da bambino ero attratto dai cartoni animati. Amavo soprattutto Leiji Matsu-moto e mi appassionavo con le avventure di **Uchu Senkan Yamato** e **Ginga Te-tsudo 999**. Se ho iniziato a lavorare nella SF animata lo devo anche a lui.

Ti diverti a giocare con i miti del passato, attraverso omaggi che i lettori hanno subito apprezzato. E' stato un caso o una scelta ragionata?

Sono influenzato dai cartoni animati degli anni Settanta e Ottanta. Non mi interessa imitare i maestri del passato, ma trovo molto stimolante confrontarmi con loro. I lettori di "Afternoon" conoscono bene le vecchie serie televisive e io mi limito a proporre gli elementi che più amano, adattandoli ai gusti degli anni Novanta.

Un bel sorriso, prego! Foto di gruppo per i Kappa boys (ormai dovreste riconoscerli, no?), Filippo Sandri e Masatsugu Iwase! Ringraziamo Yuka Ando, responsabile dei diritti internazionali di Kodansha, per la grande disponibilità dimostrataci. Per le immagini pubblicate in queste pagine © Kodansha © Naoko Takeuchi © Masatsugu Iwase

La fantascienza è tornata di moda?

In Giappone, negli anni Sessanta e Settanta la fantascienza era un genere molto amato. Credo che ancora oggi si possano creare belle saghe fantascientifiche, ma queste non devono essere necessariamente tristi e cupe come un tempo. Oggi la gente vuole ridere e, per meglio adattare lo stile alle nuove tematiche, ho ammorbidito il segno.

Se entrasse in produzione il cartone animato di Calm Breaker, come reagiresti? Prenderesti parte ai lavori o affideresti l'animazione a qualcuno in particolare?

Sarebbe una grandissima soddisfazione, ma non tornerei mai a lavorare nell'animazione. Tutti gli studi potrebbero fare un buon lavoro, ma se entrasse in produzione il cartone animato di **Calm Breaker**, mi piacerebbe che lo realizzasse la AIC.

Hai qualche sconvolgente anticipazione per i lettori di Kappa?

Perché togliere ai fan italiani il piacere di leggere la storia? Finora ogni capitolo era autoconclusivo, ma da ora in poi gli episodi saranno tutti legati. I lettori potranno così contare su storie più complesse e di maggior respiro. Se proprio volete una piccola anticipazione, posso dirvi che nell'episodio che sto scrivendo entra in scena finalmente il cattivo, che avrà un ruolo fondamentale (e regolare) nella serie.

Per concludere, ti chiediamo un saluto speciale per i tuoi fan italiani...

Quando ho saputo che avrei pubblicato in Italia il mio fumetto sono rimasto a bocca aperta. Non ho mai viaggiato molto all'estero e non sapevo che i manga fossero pubblicati fuori dal Giappone: da oggi scriverò storie che possano piacere anche in Occidente, e che siano in sintonia con i vostri gusti. Fare fumetti, così come leggerli, dev'essere piacevole... proprio come bere una tazza di caffè! Mia sorella lavora nella musica e tra poco andrà proprio in Italia: mi farò raccontare tutto il possibile e magari un giorno inserirò qualche particolare in **Calm Breaker**! Nel frattempo, spero che continuerete a leggere tutti i mesi il mio manga sulle pagine di **Kappa Magazine**.

岩瀬昌嗣

KIMAGURE ORANGE ROAD

Commedia, Giappone, 1996

© Izumi Matsumoto

Shueisha, 152 pgs, ¥ 1.000

Proprio quando il nuovo CD Rom ci propone un inedito episodio incentrato sul classico scambio di personalità, ci rituffiamo nel tormentone tanto caro a Izumi Matsumoto grazie a questo anime comic (una sorta di fotoromanzo che utilizza come immagini i fotogrammi del cartoon). L'editrice Shueisha dà alle stampe gli OAV di **Kimagure Orange Road** iniziando da **Koi no Stage Heart on Fire**, e - per l'occasione - riunisce in un solo volume i due episodi che compongono la storia (**Haru wa Idol** e **Star Tanjo** erano infatti usciti in due differenti videocassette, pur essendo a tutti gli effetti un unico racconto). Al centro della commedia troviamo lo sfortunato Kyosuke, qui magicamente proiettato nel mondo della musica leggera giapponese: l'incontro/scontro con il cantante Mitsuru Hayata, infatti, lo trasforma in un 'idol' assediato dai fan. Questi due OAV, purtroppo i meno riusciti tra gli otto diretti dallo Studio Pierrot, non rendono giustizia agli eroi di Matsumoto, sacrificati in una grande storia d'amore che non li vede neppure protagonisti. La qualità del volume è ineccepibile sotto tutti i punti di vista: ottima la scelta e la risoluzione dei fotogrammi (che negli anime comics appaiono solitamente molto sgranati), funzionale l'impaginazione (nonostante un cartone animato nasca per essere visto, e non certo letto), precisa l'appendice finale dedicata al mondo di **Orange Road** (un elenco completo dei film, romanzi, manga e gadget prodotti in Giappone). Una serie da collezionare per chi ha amato il fumetto su **Starlight**, per chi non ha un videoregistratore in formato NTSC o per chi voglia assaporare le 'trasgressive' sequenze censurate nell'adattamento italiano (nella speranza che producano presto gli anime comics delle puntate televisive). **MDG**

KAPPA VOX

MACROSS 7 TRASH

Fantascienza, Giappone, 1996
© Big West/Haruhiko Mikimoto
Kadokawa, 198 pgs, ¥ 560

Il successo di **Macross** è da sempre unanime (sia in Giappone, sia all'estero) e vengono spesso proposte le riduzioni a fumetti delle serie più famose. Nel caso di **Macross 7**, la Kadokawa Shoten non poteva certo accontentarsi di un disegnatore qualsiasi (prassi ormai consueta in molte case editrici): la scelta è ricaduta così sul character designer dei personaggi, ossia il sublime Haruhiko Mikimoto (che firmò anche il primo capitolo della saga). Famosissimo illustratore, Mikimoto non ha al suo attivo molti fumetti (il più importante è **Marionette Generation**), e per questo manga ha creato una vera e propria storia parallela che si svolge contemporaneamente alla serie televisiva. Nell'anno 2045 ha inizio il trentasettesimo viaggio di immigrazione della flotta terrestre - chiamata Macross 7 - verso il cuore della Via Lattea. Il centro di comando della flotta è situato sulla settima astronave da battaglia di classe Macross. Durante il viaggio, si ha il primo scontro con la flotta aliena Barauta. La storia ha inizio nell'anno 2046, quando le fazioni sono nel pieno della guerra. Il diciassettenne Mido Shiba è un giocatore di Rollerair (uno sport dove le squadre combattono in un circuito indossando una sorta di roller blade ad aria compressa): mentre nello spazio la battaglia infuria, nelle strade della città artificiale tutto continua normalmente e la vita del ragazzo si intreccia con quella della pilota Mahara Fabrio e della giovane cantante Enika Chereeni. Il manga trascura le scene di battaglia per guardare ai personaggi, raccontando storie d'amore e d'odio in maniera realistica. MIkimoto è un maestro, e anche se i suoi disegni sono più adatti alle illustrazioni che a un fumetto, questo poco importa. **Un capolavoro! AP**

HEN

Erotico, Giappone, 1996
© Hoku Hiroya
Shueisha, 190 pgs, ¥ 600

I manga sono da sempre inseriti erroneamente nel genere pornografico senza distinzione alcuna, mentre la differenza è in realtà molto marcata e riconoscibilissima almeno dal pubblico degli appassionati. Anche la distinzione fra 'erotico' e 'pornografico' è poco chiara, e alcune valide opere sono per questo relegate nel marasma dei fumetti di bassa categoria. In Giappone, un fumetto come **Hen** è considerato molto interessante dal punto di vista erotico, pur non mostrando nulla di concreto (a parte i seni scoperti della protagonista). L'opera di Oku Hiroya rappresenta benissimo quello che i giapponesi intendono per erotismo: eccitare il lettore attraverso le situazioni. In **Hen** non esistono censure (di cui invece sono pieni i fumetti pornografici) e tutto è raccontato attraverso i gesti e i dialoghi fra i personaggi. Chizuru Yoshida è la protagonista della storia: per lei l'amore è un gioco, e si diverte a far credere ai ragazzi di essere sempre pronta a fare l'amore. Si serve di ogni espediente pur di ammaliare un uomo, ma quando è sul punto di cedere al compagno, lo abbandona nel culmine dell'eccitazione. Le cose cambiano con l'arrivo di Azumi Yamada, una studentessa trasferitasi da un altro istituto, di cui Chizuru si innamora a prima vista. Per stimolare il lettore, Hiroya fa muovere i seni abbondanti della ragazza, che assumono le posizioni più disparate. La forte componente sessuale di **Hen** lo relega al genere erotico, ma sarebbe più giusto considerarlo un fumetto d'amore. Il succeso di pubblico ha visto nascere una serie di telefilm, in onda dopo la mezzanotte: come accade spesso in questi casi, la versione televisiva risulta appiattita rispetto al manga, che resta un superlativo esempio di erotismo sentimentale. **AP**

MEMORIES

Dopo sette anni dal successo di **Akira**, Katsuhiro Otomo è pronto a ottenere il suo secondo successo mondiale sul grande schermo grazie a **Memories**. Il lungometraggio è suddiviso in tre episodi, firmati da abili registi: **Magnetic Rose** (**Kanojo no Omoide**, I ricordi della signora) è diretto da Koji Morimoto, **Stink Bomb** (**Sai... Heiki**, L'arma maleodorante) da Tensai Okamura, mentre **Cannon Fodder** (**Taihoo no Machi**, La città dei cannoni) da Otomo in persona. Ecco, in sintesi, le trame:

MAGNETIC ROSE

Heintz, Miguel Ivanov e Aoshima, quattro 'cacciatori' di rifiuti spaziali, ricevono un segnale di SOS proveniente dalla Zona Interstellare dei Sargassi (considerata da tutti il cimitero dell'universo). I nostri vi trovano una gigantesca astronave a forma di rosa...

STINK BOMB

Nobuo Tanaka, un ricercatore della ditta farmaceutica Nishizaki, trova in laboratorio un composto che scambia per una medicina contro il raffreddore. La misteriosa sostanza è in realtà una terribile arma batteriologica commissionata dal governo in totale segretezza!

CANNON FODDER

Un ragazzo vive in una città armata da un numero incalcolabile di cannoni. I cittadini vivono ormai meccanicamente senza porsi domande, e anche a scuola si studia il funzionamento degli ordigni. E il ragazzo sogna, sogna, sogna...

Il manga di Memories è pubblicato dalle Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco (PG)

Cari i miei ditischi coi fischi, vi giungano le mie più sentite provole. Se vi siete ripresi dal **Kappa Magazine** 50, pluripaginato e plurispecialato, allora è il momento di tornare coi piedi per terra e vedere cosa accade al di là del mar, in zona orientale, nella misteriosa Cipango. Nippoland, in pratika.
Che c'è? Che c'è adesso?! Figlio di un'ostrica depressa! Qui ho il Gino la Kozza che spinge perché vi legga un'informazione freska freska. Vediamo un po'... Pare che fra le studentesse in marinaretta serpeggi (serpeggi?) una nuova moda,e cioè quella dei calzettoni-scaldamuscoli bianchi da tenere 'a cacarella' sotto il ginocchio. A causa della posizione semi-impossibile (vedi: effetti della gravità terrestre sui calzini), le nippo-ditte ne hanno studiata una delle loro: ...la colla da polpaccio! Bene, dopo questa, Gino la Kozza è spacciato. Sì, lo so che è una notizia vera, ma a noi checcefré?! Va' a tuffarti nella pentola, va'!
Torniamo a noi. Dopo la bellezza di due anni e un mese, lo Studio Ghibli ha finalmente completato il suo undicesimo film, **Mononoke Hime**, tratto dalla fiaba nippo-popolare de *La leggenda dei tagliatori di bambù*. Il buon Hayao Miyazaki torna così alla regia dopo un bel po' di tempo, nell'attesa che qualche nuova leva arrivi a dargli man forte. Come sarebbe a dire «come sarebbe a dire»?! Non lo avete ancora saputo? Nell'aprile del '95 Lo Studio Ghibli ha aperto la East Koganei Village School of Animation, dove si insegnano le tecniche di regia per i film d'animazione. Un pacco, dite? Non credo proprio: il professore è nientemeno che Isao "Ponpoko" Takahata stesso! Se invece la regia non vi interessa, potete rivolgervi alla Studio stesso per frequentare gli stage che vi permetteranno di diventare colorist, illustratori di sfondi o animatori; se diventerete poi particolarmente bravi, c'è anche la possibilità di iniziare a lavorare subito sotto l'ala protettiva di zio Miyazaki e zio Takahata. Le iscrizioni sono aperte adesso! Be', insomma, tornando a **Mononoke Hime**, avrete il piacere (chi ne avrà la pos-

sibilità, naturalmente) di godervi il film che festeggia i primi dieci anni di attività dello Studio Ghibli, con un po' di computer grafica veramente ben sfruttata: molti sfondi in movimento, infatti, sono gestiti in maniera meticolo-scientifica dal cervellone elettronico (sigh! come suona antiquato...), e vi garantisco che 'stavolta sembrano proprio vere illustrazioni! Finalmente! Saltando di palo in frasca, devo proprio comunicarvi che **Shadow Lady** di Masakazu Katsura si è concluso al terzo numero. Vendite buone, ma ancora nessuna premessa di lanciare gadget, merchandising, sbritzkling e plotching. In compenso, dato che è una miniserie, ve lo troverete il prossimo anno (ovvero fra pokissimo) su **Storie di Kappa**. Gioite, prego. Ok, basta così. Passiamo alle uscite animistiche più recenti e più eklatanti. Discreto successo per **Mahotsukai Tai**, in cui la Bandai Visual (con la collaborazione del Triangle Staff) ci mostra cosa accadrebbe se le serie televisive di maghette et similia non fossero targettate quasi esclusivamente per bambini. Parliamoci chiaro, non che sia un VM 18, ma di sicuro una cosa del genere non potrebbe mai passare sugli schermi controllati dalla nostra AVM (Alessandra Vietato ai Minori?!). Così come difficilmente potrebbe passarci l'altrettanto recente **Can Can Bunny**, che di **Sailor Moon** ha solo il nome della protagonista: in realtà si tratta di qualcosa di più teofilo, nel senso che ci sono di mezzo divinità varie come in **Oh, mia Dea!**, anche se la Cocktail Soft e la Pink Pineapple hanno optato per gli dei casalinghi, quelli della religione shinto; la cosa sciokkante, come dicevo, è che il kartonzio è semi-pornistiko, anche se non si direbbe. Parlando di successi, devo proprio annunciarvi che anche **Blue Seed** ce l'ha fatta, e così da luglio a ottobre sono usciti (e usciranno) i quattro OAV che ne kostituiscono il seguito, e cioè **Blue Seed 2**: il pakketto comprende tre episodi (venduti separatamente; ovvio, spilorci!) più un extra musicale.

E al cinema? Cosa esce al cinema? E' ancora il momento d'oro delle CLAMP, sempre più sulla cresta dell'onda. Speriamo che siano esperte di surf. Il fatto è che il loro **X** sta avendo molta fortuna, e così, dopo la versione OAV, eccone una riveduta e corretta per il grande skermo, piuttosto accurata, a quanto si dice. Il film di **X** è uscito all'inizio di agosto nelle sale cinematografiche giapponesi, affiancato da un altro successo del momento, il fantasy **Slayers returns**, di cui ci occuperemo fra qualche mese.

E per questo mese, invece, è tutto! Vercingetorige a tutti!

Il vostro Kappa in Canadà

OTAKU 100%

Ma allora l'hanno costruito davvero! Egli esiste! Grandiosa opera (di fotoritocco, naturalmente) a opera dei tre sconvolti Gundamaniaci che rispondono (pronto? TU-TU-TU-TU...) ai nomi di... di... Ehm... Che imbarazzo... Li ho persi! Con tutta questa tecnologia, qui non si capisce più niente, porko mondo. Temo che il dischetto lo stia usando Gino la Kozza per fare il surf assieme alle CLAMP. Rimandatemi i vostri nomi su una cartolina postale, va', così almeno si sa chi ha prodotto l'immagine in questione. E voialtri cosa aspettate a mandarei i vostri otakuismi a: **La Rubrikappa c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1bis/1, 06080 Bosco, Perugia**?! **K**

SHOOT

In una precedente uscita di TV Color abbiamo paragonato Shoot a Orange Road. Già a quel tempo sembrava azzardato l'accostamento, anche se sono molti gli ingredienti in comune alla base di entrambe le produzioni. Kyosuke (Johnny) e Toshi sono tanto simili quanto diversi. Studenti della scuola superiore, timidi, a volte impacciati, introspettivi. Mentre Kyosuke vive un'intensa vita sentimentale (anzi, sono le altre a viverla per lui), Toshi dedica tutte le sue energie al gioco del calcio. In Shoot il lato sentimentale della vicenda sfiora le vie dei protagonisti, per poi travolgere tutto e tutti in un turbine di emozioni a tinte forti. Quando la nuova produzione nipponica arriverà sugli schermi, probabilmente su Canale 5, ci troveremo di fronte a un miscuglio che, sulla carta, potrebbe risultare indigesto a ogni buon estimatore. Pensate di fondere Holly & Benji con È quasi magia, Jhonny? Non diciamo eresie. Eppure è quello che hanno fatto gli autori di Shoot, se cerchiamo di collocare la nuova produzione nel quadro degli anime che abbiamo conosciuto dal '78 a oggi. Ma questa produzione merita di più. Il profondo rapporto tra Kubo, capitano della squadra ufficiale, e i suoi giocatori diventa ancora più forte dopo la morte del ragazzo. Malato di leucemia, Kubo continuerà a giocare tacendo le sue condizioni e lasciando ai suoi ragazzi grandi insegnamenti e valori. Toshi dovrà combattere con se stesso per vincere le idealizzazioni che lo hanno sostenuto sino quel momento. Nei suoi pensieri Kubo si trasformerà da 'Dio' a compagno che sapeva amare il calcio, e questo sofferto travaglio psicologico sarà il preludio di un nuovo modo di affrontare la vita. I turni di doppiaggio della serie, in alcuni passaggi, hanno richiesto più del tempo previsto. Toshi e Jim sono due adolescenti di oggi, con le loro idee, passioni e tormenti. Il direttore del doppiaggio, Federico Danti (già noto per Sailor Moon), è un tipo pignolo, esigente, che 'lavora' sui personaggi. Tutti, dai traduttori (e torna in campo il bravo Achille Brambilla) al mixer Giancarlo, ricordano Shoot come una serie impegnativa, ma che ha dato una grande soddisfazione una volta terminata.

Nicola Bartolini Carrassi

Ecco i protagonisti di questa serie composta da quarantotto episodi che non hanno subito ancun taglio. In ordine trovate il nome originale, quello dell'edizione italiana e quello del doppiatore italiano.

Toshi - Toshi - Nicola Bartolini Carrassi - Frequenta la prima liceo ed è un grande appassionato di calcio, gioco per il quale ha un talento naturale. Gentile, altruista, con un forte senso dell'amicizia e del gioco di squadra, è il classico bravo ragazzo che sfodera la grinta solo quando è sul campo. A volte, nel tentativo di mostrare la propria bravura o di mettersi in mostra, finisce per risultare goffo e impacciato. È molto amico di Kengi e Jim, suoi compagni alle scuole medie e sul campo. Al liceo ritrova Cindy, per la quale prova sentimenti contrastanti.

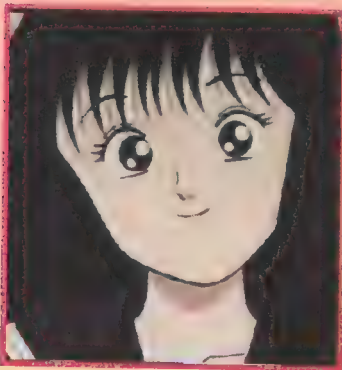
Kengi - Kenji - Francesco Orlando - È appassionato di calcio e di moto. Più sveglio dei suoi due amici, sa come conquistare le ragazze e muoversi nella jungla metropolitana. Ha molta grinta, è moderno, disinvolto e deciso. Preferisce prendere le cose di petto, non conosce le mezze misure e lascia che ognuno risolva da solo i suoi problemi. Con il tempo emerge anche il lato romantico del suo carattere: innamorato di Natalia, la sorella di Toshi, si strugge di gelosia, ma lentamente riesce a farsi capire dalla ragazza.

Jim - Kazuhiro - Claudio Ridolfo - Appassionato di calcio, ma deciso a mantenere alta la media scolastica per accontentare il padre. Il più riflessivo dei tre è tenero, timido, impacciato. Innamorato cotto di Cindy, provocherà una profonda crisi in Toshi. La determinazione lo aiuta sempre nel momento del bisogno.

Kamo - Kamiya - Diego Sabre - Anche lui maggiore di Toshi, Jim e Kengi, è il braccio destro di Kubo e il pilastro della squadra artificiale. Dopo la morte di Kubo assume il ruolo di capitano della squadra.

Cindy - Kazumi - Allessandra Karpof - Studentessa del primo anno, guida i supporter del Kagegawa. È furba e civetta quanto basta per saper come prendere i ragazzi e come ottenere da loro ciò che vuole. Sembra interessata a Toshi, ma tra i due pare che ci siano 'problemi di comunicazione'. In sostanza, nessuno dei due è disposto ad ammettere di avere un debole per l'altro. Stanca di

1 - Calcio d'inizio. Appassionato giocatore di calcio, Toshi spera di entrare nella squadra del liceo con i suoi amici Kengi e Jim. Entra in scena la bella Cindy, che riesce a far incontrare la squadra degli studenti del primo anno con quella del secondo.
2 - La prima sconfitta. Toshi, Jim e Kengi non riescono a battere la squadra dei ragazzi del secondo anno. In compenso, riescono a cambiare le regole del gruppo sportivo: potranno partecipare alle selezioni per la squadra ufficiale. Diventata manager del gruppo, Cindy organizza una festa a casa di Toshi. Il giorno dopo il ragazzo scopre che il suo grande eroe Kubo è tornato ad allenarsi.
3 - Il destro non basta. Tornato in campo, Kubo si accorge immediatamente di Jim e Kengi. Toshi, invece, non riesce a entrare in sintonia con il campione; il giorno in cui tutti i giocatori ricevono una scheda personale di allenamento preparata da Kubo, Toshi resta senza. Il ragazzo scopre che Kubo ha in serbo per lui un allenamento speciale. Gli esercizi gli consentiranno di imparare a tirare anche con la gamba sinistra.
4 - Il primo incontro con gli avversari. Toshi, Kengi e Jim decidono di andare in centro a caccia di ragazze. Destino vuole che abbordino le fidanzate di Kubo e dei suoi compagni di squadra Kamo e Paco assieme a tre sconosciuti. Saputa la verità, scappano in un piccolo caffé. Toshi scopre che uno dei tre sconosciuti è Marzio, un giocatore delle medie di grande talento.
5 - La squadra ufficiale. Toshi, Jim e Kengi sono stati finalmente inseriti nella squadra ufficiale e non vedono l'ora di giocare la prima partita delle eliminatorie. Il fatidico giorno i tre scendono in campo pronti a combattere, con Kubo che dimostra immediatamente di essere un grande campione.
6 - Bande di quartiere. Kengi si trova coinvolto in una brutta faccenda: i suoi amici di un tempo, della gang di Capobanda, avrebbero bisogno del suo aiuto per battersi contro i Med e ottenere così il controllo del quartiere. Dopo qualche giorno di riflessione, Kengi decide di partecipare al raid, anche grazie all'aiuto di Toshi e Jim.
7 - Gioco di squadra. È arrivato il giorno del primo grande scontro: il liceo Kagegawa scenderà in campo contro la squadra della Hamano. Dopo le prime battute, il Kagegawa riesce a segnare, ma l'esito dell'incontro è tutto da vedere: c'è ancora il secondo tempo.
8 - La grande opportunità. Nel secondo tempo della partita contro il liceo Hamano, Orlando è costretto a lasciare il campo per infortunio; al suo posto entra Nitta. Gli avversari decidono di cambiare gioco: marcano stretto Kubo e vanno al goal pareggiando il punteggio. Scoraggiati, Toshi e i suoi compagni consentono agli avversari di organizzare un pericolosissimo contropiede. Kengi para il tiro, ma batte la testa contro il palo della porta e cade a terra privo di sensi.
9 - Calcio di rigore. La partita Hamano-Kagegawa è ormai giunta ai calci di rigore. Kengi rientra a sorpresa. La partita si conclude con il punteggio di tre a due per il liceo Kagegawa. L'allenatore del liceo Hamano decide di abbandonare seguito da Orazio.
10 - Il triangolo. Kengi, Toshi e Cindy decidono di assistere a una partita del liceo Fuji Ta East. Dopo la partita arriva Mina, la ragazza di Kubo, e tutti assieme decidono di raggiungere un locale dove bere qualcosa. Toshi porta a casa Jim: il ragazzo, sbronzo e incapace di reggersi in piedi, rivela di essere innamorato di Cindy. A questo punto Toshi è combattuto: chi scegliere tra il suo migliore amico e la ragazza per la quale prova sempre più affetto?
11 - Azione diversiva. Interrogata da Toshi riguardo ai suoi sentimenti verso di lui e verso Jim, Cindy rivela che a lei interessano solo le loro prestazioni calcistiche. Nuovamente affiatati come un tempo, nella partita successiva portano la squadra alla vittoria, anche grazie alla manovra diversiva di Kubo, la stessa che il ragazzo ha appreso negli anni passati in Germania.
12 - Il cannoniere. Cindy sente il cannoniere del liceo Fukuroi parlare dei ragazzi del Kagegawa come di una banda di debosciati. La ragazza decide così di invitare Martin ad assistere agli allenamenti perché si ricreda; il ragazzo accetta, soprattutto perché ha un vecchio conto da saldare con Kubo. Quest'ultimo sfida Martin ai rigori ed esce sconfitto. Arriva il giono dell'incontro: l'unica possibilità che il liceo Kagegawa ha di vincere è che Toshi tiri di sinistro.
13 - Tiro di sinistro. La partita tra i licei Kagegawa e Fukuroi comincia: nel primo tempo Martin segna due volte. Il morale del Kagegawa è bassissimo; Toshi, dopo molte esitazioni, prova a tirare di sinistro, realizzando uno splendido goal. La squadra è galvanizzata dalla performance e l'incontro finisce quattro reti a due per il Kagegawa.
14 - Le migliori otto. All'orecchio di Cindy giunge voce che Kubo ha intenzione di passare a un'altra squadra. Il capitano del Fuji Ta East è convinto che l'accoppiata Kubio-Kamo non possa funzionare ancora a lungo, ma la vittoria del Kagegawa sulla Tokaji Academy lo smentisce. Alla partita assiste anche Carl Clauser, il campione che in Germania è stato l'allenatore di Kubo.
15 - Sguardo d'intesa. Cindy sparge la voce che Kubo intende lasciare il Kagegawa. Kamo sostiene invece che merita piena fiducia; nel frattempo, Kubo rifiuta l'offerta di Clauser di tornare a giocare in Germania, ma solo per vincere il torneo interliceale con la sua squadra: il Kagegawa.
16 - L'arma segreta. Il Kagegawa affronta Kelk North. Dopo alcuni tentativi di goal stroncati della difesa dei nostri, la squadra avversaria mette in campo il numero quattordici. Il tiro del nuovo arrivato, un giocatore di nome Tony, si trasforma da apparentemente fiacco in un clamoroso goal: nessuno si capacita di come Kengi abbia mancato una parata tanto facile, ma il portiere del Kagegawa sostiene che il pallone gli è letteralmente scomparso dalle mani.
17 - Al contrattacco! Dopo il primo goal, Tony ne segna uno ancora più originale: il pallone percorre una traiettoria che sembra sfuggire ad ogni legge fisica. Sarà Kubo a svelare il mistero celato nell'ultima

aspettare l'iniziativa di Toshi, e un po' invidiosa del successo che sta riscuotendo il ragazzo, decide di tentare la fortuna nel campo dello spettacolo accettando di partecipare a un provino televisivo.

Kubo - Kubo - Massimiliano Lotti - Capitano, nonché punta di diamante della squadra ufficiale del liceo. Freddo e severo all'apparenza, in realtà capisce gli stati d'animo dei giocatori, conosce i loro punti deboli e sa come sostenerli, pungolarli, indirizzarli al momento giusto. È malato di leucemia, ma non l'ha confessato a nessuno, anzi, continua a giocare nonostante il medico abbia tentato più volte di dissuaderlo, perché il suo più grande sogno è far vincere al Kagegawa il torneo liceale. Muore al termine della semifinale, anche se lo spirito continua a rimanere vivo tra i compagni di squadra, soprattutto in Toshi che, grazie ai suoi suggerimenti, diventerà un vero campione.

Natalia - Natsuko - Sorella maggiore di Toshi. Frivola, civetta e simpaticamente pettegola, si interessa soprattutto agli amori del fratello e ama immischiarsi nei suoi affari soprattutto spingendolo tra le barccia di Cindy. Estroversa com'è, non esita a fra capire a Kengi di provare un certo interesse nei suoi confronti. Il disinvolto portiere del Kagegawa accetta prontamente l'iniziativa della ragazza.

Dario - Keigo - Luca Bottale - Arriva al liceo quando l'anno scolastico è ormai iniziato da tempo. Appena tornato dal Brasile, è un tipo sveglio e molto sicuro di sé, anche se vanta un'esperienza maggiore di quella che possiede in realtà.

meraviglia di Tony: è un tipo di tiro senza effetto, simile alla knuckle ball del baseball. Purtroppo, il percorso della palla non è mai prevedibile nei tiri di questo tipo, perciò Kubo aiuta Kengi a difendere la porta. All'inizio del secondo tempo, con la partecipazione di kamo, Toshi riesce a fare goal.

18 - La leggenda. Mancano pochi minuti alla fine del secondo tempo e il Kagegawa sta perdendo due a uno. Kubo abbandona la porta e, attraversato il campo con il pallone sulla punta dei piedi, segna il goal del pareggio. Tra le urla di gioia dei tifosi è nata una leggenda. Ma una tragedia sta per sconvolgere la felicità dei protagonisti: improvvisamente Kubo si accascia a terra privo di sensi.

19 - Destino amaro. Kubo abbandona il campo e viene ricoverato in infermeria. Kengi riesce a parare il tiro libero di Tony e Toshi segna un terzo goal. Il Kagegawa ha vinto e per questo parteciperà alla finale; nel pieno dei festeggiamenti, Kamo annuncia che Kubo è morto.

20 - Nel giorno del ricordo. Durante la veglia funebre per Kubo, la squadra si abbandona ai ricordi. Nella finale contro il Fuji Ta East il Kagegawa è completamente allo sbando: la squadra subisce una clamorosa sconfitta. Kamo, Toshi e Iso si ritrovano negli spogliatoi a parlare di Kubo. Toshi comprende finalmente chi fosse in realtà quello che lui aveva sempre considerato un idolo: non era altro che un liceale innamorato del calcio.

21 - Il nuovo acquisto. La squadra del Kagegawa fa un nuovo acquisto: si tratta di Dario, un ragazzo appena tornato dal Giappone dopo sei anni trascorsi in Brasile. Il giovane si dà un sacco di arie, ma dimostra di cavarsela egregiamente sul campo. Forse riuscirà a colmare il vuoto lasciato da Kubo. In campo, ma non nei cuori.

22 - La dichiarazione. Per la festa del liceo, Kamo propone di fare il gioco delle coppie. Jim ne approfitta per dichiararsi a Cindy e Toshi assiste alla scena. L'ignaro Jim, una volta a scuola, gli confessa i propri sentimenti verso Cindy; la ragazza, sconvolta dalla dichiarazione, si ubriaca e passa la notte con Toshi. Il giorno dopo la cosa è di dominio pubblico.

23 - Una bella lezione. La tensione all'interno della squadra tocca il culmine quando Dario comincia a criticare gli insegnamenti di Kubo. Per porre fine alle discussioni, Kamo organizza una partita: la formazione delle due squadre vede Jim e Dario contro Toshi e Kengi. Nel primo tempo la squadra di Dario mette a segno ben due goal; Toshi capisce che è giunta l'ora di mettere Kubo da parte, perché ciascuno cominci a pensare con la propria testa.

24 - Si comincia! La squadra di Toshi sferra il contrattacco e riesce a pareggiare; le tensioni causate da Dario sembrano essere dissolte come per incanto. Jim prega Toshi di uscire assieme a lui e Cindy, perché da solo non ne ha il coraggio. Sulla via del ritorno, Toshi e Jim si riconciliano dopo qualche giorno di reciproca freddezza

25 - La maglia numero dieci. Kamo affida a Toshi il ruolo che era di Kubo, ma il ragazzo non si sente all'altezza di indossare la maglia numero dieci; ritroverà la fiducia in se stesso solo dopo che Kamo gli avrà spiegato che solo lui può prendere il posto di Kubo perché, come il suo predecessore, ha la capacità di far innamorare del calcio chiunque lo veda giocare.

26 - Questione di obiettivi. Kenji si innamora di Natalia, la sorella di Toshi: lui, Toshi, Jim e Cindy vanno a Tokyo per dare un'occhiata a uno degli avversari più temibili che dovranno affrontare nel torneo liceale. Una volta in campo, Toshi vince le sue ultime paure, orgoglioso di indossare la maglietta numero dieci.

27 - Problemi di squadra. Inizia il torneo liceale e la squadra di Toshi gioca contro il Kanamori vincendo sei a zero. Il numero dieci, però, non riesce a fare un granché. Cindy cerca di scuoterlo dal torpore in cui è caduto. Il ragazzo reagisce molto male e attacca Cindy duramente al punto che la ragazza decide di abbandonare la squadra.

28 - La sfida. Cindy provoca accidentalmente un danno alla moto del giovane Sergio. Nel tentativo di vendicarsi, lo sconosciuto e altri due ragazzi cominciano a darle la caccia . Kengi e Toshi arrivano appena in tampo: Sergio e il portiere iniziano a litigare; l'intervento di Trep, capitano del Yokoga, placa momentaneamente la rissa. Lo scontro si trasferisce sul campo da calcio: il giorno seguente, infatti, durante la partita la squadra del Yokoga passa in vantaggio per uno a zero grazie a numerosi falli. Trep arriva addirittua a colpire Kengi al viso. Nell'intervallo del primo tempo, Cindy sfida Toshi a segnare tre goal vincenti: se ci riuscirà, lei tornerà a fare il manager della squadra.

29 - La tripletta. Nel secondo tempo della partita contro il liceo Yokoga, Toshi si riprende e riesce a segnare due volte. Putroppo il ragazzo manca la tripletta, perdendo la scommessa. A Cindy, che lo accusa di inettitudine, giura di aver capito cosa significhi giocare anche con l'anima, e promette che farà di tutto per migliorare. Nel frattempo la ragazza annucia che tornerà a vestire i panni di manager della squadra.

30 - Il ritorno di Mina. La squadra del Kagegawa supera le eliminatorie e vince la partita contro il Namazu Central e un'altra squadra del girone b. L'attenzione di Toshi, però, è rivolta soprattutto a Mina, ex fidanzata di Kubo, che lo riempe di attenzioni. Cindy è verde di gelosia e vede Mina come una pericolosa rivale.

31 - A modo mio. Il nuovo modo di giocare di Toshi manda su tutte le furie Kamo, che lo assale al termine della partita contro il Fujishima Minami. Una volta calmati gli animi, Paco e Arturo raccontano al protagonista come Kamo abbia imparato da Kubo a non essere egoista e dispotico in campo e come il comportamento del ragazzo gli abbia ricordato i suoi primi scontri con Kubo. Toshi comprende anche che l'interesse di Mina nei suoi confronti è solo un modo per la ragazza di mantenere vivo il ricordo di Kubo. Così decide di non vederla più e di iniziare a giocare trovando un suo stile personale che porti la squadra ai quarti di finale.

32 - Il mago della tecnica. Toshi, Kengi, Jim e Cindy vanno a vedere la partita tra il Keik North e il liceo Shimizu. I quattro tifano per la prima squadra, perché è quella contro la quale vorrebbero giocare e vincere in onore di Kubo. Sugli spalti riconoscono Conrad, un strano personaggio: il giovane, che fa una spietata corte a Cindy, si rivela essere un giocatore del Shimizu di grande talento, ma anche un individuo piuttosto freddo e antipatico. Ad alimentare la fama che lo distingue, appena entra in campo, Conrad segna due incredibili goal, che portano in vantaggio il liceo Shimizu per tre a uno. I nostri amici sperano in una rimonta del Keik North, ma per Conrad non ci sono dubbi: sarà lui a vincere.

33 - Un sogno in comune. Il Keik North perde la partita contro lo Shimizu e il sogno di Saiki di partecipare al campionato nazionale si infrange miseramente. Per lui non ci sono più opportunità: la fine del liceo segnerà anche la conclusione della sua carriera calcistica. Toshi e i suoi compagni decidono di vendicare l'onore del perdente e iniziano ad allenarsi strenuamente in vista

della partita contro lo Shimizu. L'incontro comincia: il Kagegawa è più che mai deciso a trionfare.

34 - Il mago. Toshi e i suoi compagni si sono allenati duramente, e il risultato delle loro fatiche non tarda a farsi vedere. Il Kagegawa passa in vantaggio con un goal spettacolare, ma Conrad è un osso duro, tanto che riesce a riportare le due squadre in parità. Verso la fine del primo tempo, è Alan che segna di nuovo portanto in vantaggio lo Shimizu. I ragazzi della squadra di Toshi scendono negli spogliatoi cupi in viso, ma di certo non manca loro la determinazione.

35 - Il trucco c'è. Lo Shimizu conduce per due a uno, ma il Kagegawa riesce a mettere a segno due reti spettacolari. Improvvisamente il grande Conrad va in crisi: il suo tallone d'Achille è la resistenza fisica. Alan gli proibisce di lasciare il campo e lo piazza in difesa, dove potrà riprendere le forze in attesa di tornare al suo ruolo. Nel frattempo, Nelson riesce a riportare lo Shimizu in parità con un goal fortunato; Conrad riprende il controllo, salva la squadra da un pericolosissimo attacco di Kamo e torna a giocare in attacco.

37 - Luci della ribalta. Dopo aver tentato una riappacificazione con Cindy, Toshi riesce a rovinare tutto con la sua boccaccia; Cindy è tanto infuriata che decide di trasferirsi a Tokyo, accettando la proposta che un regista televisivo le ha fatto durante un'intervista alla squadra del Kagegawa. In realtà, Toshi è geloso del suo successo; i due non riescono a portare a termine un discorso con tranquillità. Jim corre in stazione a prenderla, ma Cindy fa la misteriosa.

38 - Il passaggio aereo. Il Fuji Ta East ottiene una vittoria schiacciante sul liceo Gakuen grazie, soprattutto, alla tecnica del passaggio aereo. Il Kagegawa disputerà così la finale del torneo liceale contro il Fushita. Dopo che Toshi gli ha ricordato che suo padre, da giovane, giocava nell'istituto Fishita, Jim corre a casa a visionare tutti i filmini dell'epoca, nella speranza che lo aiutino a trovare una contromossa. La madre gli rivela che è stato proprio suo padre a mettere a punto quel passaggio, ma Jim è troppo orgoglioso per chiedergli aiuto; suo padre dal canto suo, si limita a rivelargli che anche la mossa in apparenza più perfetta ha il suo punto debole.

39 - Il braccialetto. Mentre Jim cerca di scoprire il punto debole del passaggio aereo, Lucas si reca sulla tomba di Kubo per dirgli che il Fushita, in occasione della finale, ha un altro asso nella manica. Nel frattempo, Kengi si impegna a non subire goal durante la finale, ma in cambio vuole un appuntamento con Natalia. Lo stesso pomeriggio, Cindy invita Toshi perché lo raggiunga alla stazione, dove lei gli dona un braccialetto. Lui non sa che si tratta di un regalo d'addio.

40 - La finale. Toshi è disperato: Cindy è partita e non tornerà più. Dopo una notte insonne, il ragazzo decide di andare a riscaldarsi sul campo della scuola. Anche Jim ha passato la notte in bianco, ma forse è riuscito a scoprire un modo per stoppare il passaggio lampo. Kengi è eccitato all'idea di uscire con Natalia e Kamo, ma non fa che pensare a Kubo. Ma, colpo di scena, Cindy decide di tornare: non può abbandonare Toshi proprio ora.

41 - Il pugile. Finalmente inizia la finale: le due squadre sono apparentemente allo stesso livello. Il sinistro di Toshi mette però in seria difficoltà il portiere del Fushita, e l'allenatore decide di anticipare la mossa tattica che teneva in serbo per il secondo tempo: sostituisce Peter con Oscar. Nessuno lo ha mai visto giocare, e tutti rimangono molto sorpresi: Oscar svelerà immediatamente le sue doti parando magistralmente un altro sinistro di Toshi semplicemente con un pugno. Niente di più facile per un pugile. La partita termina con uno zero a zero.

42 - Parità. Il portiere del Fushita East riesce a parare il tiro sinistro di Toshi demoralizzando il Kagegawa, che si perde ulteriormente d'animo dopo che la squadra avversaria mette a segno il primo goal. Jim, però, riesce finalmente a capire il meccanismo del passaggio aereo, e lo dimostra bloccandolo. Anche Kamo si riprende e riesce a segnare, portando il punteggio sull'uno pari. Ai compagni che lo festeggiano, Jim spiega in cosa consiste il trucco: il passaggio aereo si svolge lungo tre percorsi. Questa scoperta rincuora il Kagegawa.

43 - La bomba. Le squadre vanno negli spogliatoi ancora in parità: il Kagegawa ha il morale alle stelle, essendo riuscito a stoppare il passaggio aereo. Alla ripresa Marzio chiede al mister di far entrare Massimiliano, con cui si è allenato per un tiro speciale. Ugo accetta che i due si esibiscano immediatamente in un tiro che getta Kengi contro al palo. Conrad riconosce il colpo: è lo stesso che Toshi era riuscito a realizzare nella partita contro lo Shimizu. Evidentemente, Marzio e Massimiliano l'hanno perfezionato e fatto loro. Lucas osserva e impara alla svelta. Il ragazzo scende nuovamente a rete ed effettua il passaggio a Marzio, che stavolta fa volare a terra Toshi, gettando subito dopo Kengi e pallone all'interno della porta. È goal.

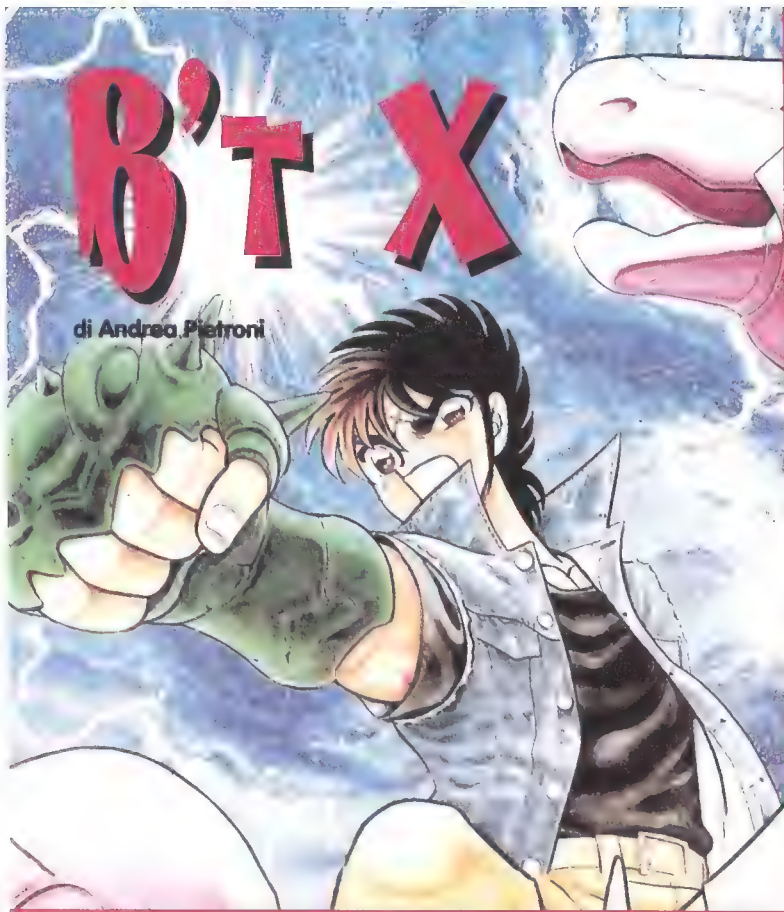
44 - La sfida. Grazie al tiro di Marzio, il Fushita East conduce il secondo tempo: le energie stanno rapidamente scemando da entrambe le parti, ma è soprattutto Jim a sentire il peso della partita, tanto che Kamo gli consiglia di non intervenire. Dopo vari tentativi di goal andati a vuoto, Jim è preso da un grande entusiasmo, e da solo abbatte l'intera difesa; sulla barella che lo porta fuori dal campo, Jim chiede a Toshi di segnare il goal della vittoria.

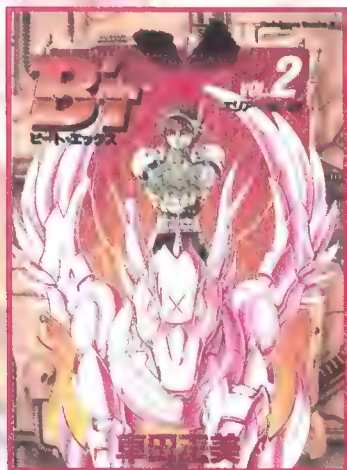
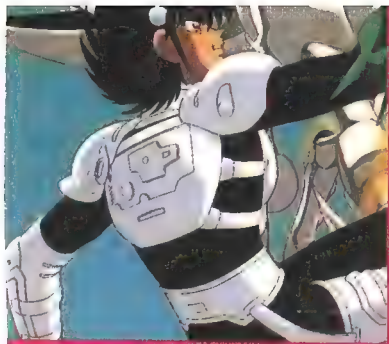
45 - La squadra dei miracoli. Adesso tocca a Toshi; Kamo aiuta il ragazzo a sfondare la difesa avversaria, e con lui tutta la squadra. Kubo può essere orgoglioso dei suoi ragazzi: ormai campioni, sono proiettati verso una sfolgorante carriera. Soprattutto Toshi, che sul finale di partita mette a segno un sinistro rasoterra da brivido, conquistando per se e per la sua squadra il titolo di campione del distretto. Cindy è al settimo cielo, ma deve scappare.

46 - L'audizione. Cindy è nella capitale per l'audizione: qui incontra Mari, che tenta di disilluderla dall'entrare nel mondo dello spettacolo e le consiglia di stare alla larga da Toshi, che senza di lei fra i piedi potrà decollare più facilmente. Al campo del Kagegawa fa la sua comparsa Willy, un tedesco che aveva giocato spesso contro Kubo in Germania, e che adesso desidera sfidare nuovamente l'antico rivale. Quando apprende che è morto e che Toshi ha preso il suo posto, si infuria e propone una scommessa al ragazzo: se non riuscirà a batterlo sul campo, dovrà rinunciare alla maglietta numero dieci. Toshi accetta e si decide anche a confessare il suo amore per Cindy, che è tornata da Tokyo per la troppa nostalgia. Intervistata alla televisione, Mari lancia un messaggio piuttosto languido a Toshi: Cindy, gelosa, decide di posare per un servizio fotografico con pochi veli.

47 - Tutti in campo. Il Kagegawa si sta allenando in previsione dei campionati nazionali. Jim pare più determinato che mai, soprattutto dopo aver lanciato la sfida a Toshi per vedere chi la spunterà con Cindy, che nel frattempo sta diventando una stella dello spettacolo. A dare man forte alla squadra arrivano tutti gli avversari più in gamba del distretto. Il team ha deciso di organizzare una partita di allenamento very hard. Il Kagegawa perde miseramente, ma l'incontro è servito lo stesso: Jim e Kengi, infatti, hanno già pensato a qualche azione nuova. Adesso possono affrontare il campionato con più grinta e determinazione di prima.

48 - Il kaiser. Inizia il campionato nazionale e il Kagegawa non ha problemi a vincere il primo incontro. I dolori iniziano con la seconda partita, contro la squadra in cui gioca Nicola, un libero pazzesco che riesce a essere su tutte le palle. Willy, che osserva dagli spalti, rimane pietrificato dalla sua agilità, e lo paragona al kaiser del calcio tedesco: Backenbauer. La partita procede in parità nonostante i tiri in porta di Jim e Toshi, ma Nicola non vuole più concedere possibilità agli avversari. Deve segnare.

NBC

di Andrea Pietroni

In un non ben precisato futuro, i due fratelli Kotaro e Teppei devono separarsi. Kotaro, il più grande dei due, ha infatti deciso di recarsi a Berlino per studiare e diventare uno scienziato, meta difficilmente raggiungibile in uno sperduto paesino di montagna. Teppei non vuole lasciare il fratello, ma questi lo invita a non disperarsi e lo esorta a usare le proprie forze per farcela da solo. Cinque anni dopo, a soli sedici anni, Kotaro diventa uno dei più eminenti professori in robotica grazie alle sue straordinarie facoltà intellettive. Il ragazzo deve tenere un convegno nella città più robotizzata del pianeta, Pekino Mekatopia, ma poco prima della conferenza viene attaccato da una donna robot appartenente all'esercito dell'Impero delle Macchine. In quel momento, però, fa la sua comparsa Teppei, che salva il fratello distruggendo l'androide: il giovane sembra conoscere il malvagio impero, ma per le spiegazioni preferisce attendere la fine della conferenza di Kotaro. Durante la relazione, però, Kotaro viene catturato da uno degli sgherri del malvagio impero, Metal Face, che a bordo di un'astronave lo trasporta verso la base. Teppei non si lascia sorprendere e, grazie al suo maglio meccanico (il Messia Fist), si aggancia all'astronave per seguire il fratello. Dopo poche miglia, appare agli occhi del ragazzo l'imponente palazzo reale nemico, ma prima che se ne renda conto, viene attaccato e fatto cadere al suolo da una bestia meccanica. Nel frattempo, Kotaro si risveglia all'interno della base: ad accoglierlo troviamo uno dei generali nemici, Aramis, pronto a dare spiegazioni al nuovo venuto. Aramis mostra a Kotaro una gigantesca creatura robotica protetta in un silos all'interno della base: non si tratta di un robot, ma di un B't, dove la B indica Brain (cervello), Blood (sangue), Bravery (audacia) e Battler (combattente), mentre la T è la sigla di Total (totale). La creatura è, in pratica, una forma vivente robotica dotata di cervello che si nutre di sangue umano. Intanto, all'esterno, Teppei sta combattendo contro Metal Face, che lo attacca a bordo del suo B't chiamato Madonna: nello scontro, il ragazzo viene più volte ferito e il suo sangue comincia a scorrere tra i rifiuti robotici sui quali si trova. All'improvviso, un tremito scuote le macerie e appare un imponente animale meccanico simile a un pegaso: X, questo è il nome che pronuncia Metal Face alla vista della creatura, è stato risvegliato dal sangue del ragazzo. Teppei si rivolge alla creatura chiamandola per nome, come se la conoscesse, ma questa lo sbatte a terra e tenta la fuga. Il ragazzo si aggrappa alla coda e la segue: mentre X sfreccia nel cielo a forte velocità, il ragazzo perde conoscenza e nella sua mente affiorano i ricordi. Durante una giornata nevosa, Teppei trova distesa davanti a casa una ragazza svenuta, vestita di una luccicante armatura. Il giovane la mette al riparo sotto la neve e corre in cerca di aiuto, ma viene assalito da Metal Face che gli chiede informazioni sulla ragazza: Teppei non tradisce la sconosciuta e viene per questo colpito a morte. Quando Karen (questo il nome della ragazza) si risveglia, vede il ragazzo steso a terra: dal corpo inerme scaturiscono piccole luci e, intuendo la

grande forza del ragazzo, Karen decide di donargli un po' del suo sangue per farlo tornare in vita. Teppei si risveglia a bordo di X e la creatura gli chiede per quale motivo possieda il sangue della sua padrona. Nonostante la spiegazione fornita, l'animale non lo accetta come padrone: Teppei fornisce allora come prova un dischetto lasciatogli da Karen. Improvvisamente il nemico attacca. La situazione è critica: X decide di lasciare da parte il suo orgoglio e invita Teppei a inserire il disco alla base del collo, dove si trova un computer.

Un turbinio di luci lo pervade, e il ragazzo si ritrova vestito dell'armatura di Karen: anche X è ora pronto per la battaglia, ma per accettare finalmente Teppei come suo nuovo padrone, lo sottopone ad alcune prove di resistenza al fuoco del magma, alle profondità oceaniche e all'assenza d'aria nello spazio. Qui ha inizio la lotta contro l'Impero delle Macchine. Teppei e X non sono gli unici a opporsi al nemico (deciso a conquistare la Terra), poiché altri tre uomini e altrettanti B't sono pronti a fare rivivere la leggenda dei quattro spiriti animali: il kirin dell'ovest (B't X, guidato da Karen e ora da Teppei), la tartaruga del nord (B't Max, guidato da Hokuto), il drago dell'est (B't Raido, guidato da Lon) e la fenice del sud (B't Je t'aime, guidato da Fo). Per quanto Kurumada si sia sforzato di non fare l'ennesima copia di **Saint Seiya (I Cavalieri dello Zodiaco)**, **B't X** ricorda in più punti la serie dei guerrieri di Athena. In alcuni casi possono sembrare autocitazioni, ma in moltri altri si scorgono somiglianze troppo evidenti. Teppei è simile a Seiya (Pegasus) non solo fisicamente, ma anche nella caratterizzazione del personaggio: Karen, per esempio, sostituisce Marin (Castalia) come allenatrice, mentre il fratello Kotaro ci riporta alla mente la sorella scomparsa di Pegasus. Per non parlare degli altri personaggi, che ricordano non poco gli altri cavalieri, e di come in ogni episodio venga affrontato un nemico sempre diverso. Bisògna comunque riconoscere a Kurumada un intreccio narrativo meno ripetitivo, che non si limita ai soli combattimenti: da un autore del suo calibro era ovvio aspettarsi qualcosa in più, ma il successo della serie in Giappone (sia a fumetti, sia in animazione) affossa ogni critica. Il passaggio dalla Shueisha (la casa editrice che pubblicava **Saint Seiya**, famosa per essere molto rigida con i suoi autori) alla Kadokawa (casa editrice in grande ascesa) ha giovato a Kurumada, che con **B't X** riconquista la popolarità dopo il flop di **Silent Knight Sho**. Anche la Shueisha sembra essersi accorta di aver perso un grande autore: a prova di questo, sono uscite le ristampe di **Saint Seiya** e gli anime comics dei relativi film.

Il TOPO che mangiò lo SCOIATTOLO

A volte ci sono notizie quasi impossibili da commentare, perché non si sa come prenderle: si tratta di quelle notizie che, se per un certo verso possono sembrare positive a un primo impatto, risultano negative se estrapolate dal contesto e viste da lontano, in generale. In questo caso stiamo parlando di animazione – come nella miglior tradizione della nostra cara rivista ammiraglia – ma non nel modo classico: non è la produzione di un nuovo cartone o la nascita di un grande talento che vi riportiamo su questa pagina, inserita all'ultimo secondo pur di rendere pubblica la notizia. L'urgenza era invece dettata da un evento di portata internazionale, legato all'animazione ma dal punto di vista produttivo-distributivo, e che vede scendere in campo ancora una volta i due maggiori produttori mondiali di cartoni, Giappone e America. Un paio d'anni fa la rottura definitiva sembrava inevitabile: la Disney 'copiò' (volontariamente o meno, questo rimane ancora da definire) i personaggi e le situazioni di **Jungle Taitei** di Osamu Tezuka ricavandone il campione d'incassi mondiale **Il Re Leone**. Alla protesta che seguì si associarono moltissimi autori giapponesi di manga e cartoni animati che, con molta onestà, chiesero se non altro al colosso americano di inserire in cartellone la dicitura «ispirato a **Jungle Taitei** di Osamu Tezuka». Naturalmente la richiesta non fu esaudita, e mentre tutto fu messo a tacere nel mondo, **Il Re Leone** divenne un successo al botteghino, contrastato e superato in terra nipponica solo dal **Ponpoko** diretto da Isao Takahata per lo Studio Ghibli. Arriviamo così ai giorni nostri, e cioè allo scorso martedì 23 luglio, proprio questa estate, quando la notizia è riecheggiata da un capo all'altro del mondo per la sua bizzarria: in seguito a un accordo fra Tokuma Shoten Publishing, Daiei e Disney, i film realizzati dallo Studio Ghibli giungeranno anche in occidente, al cinema. Proprio così: i film di Hayao Miyazaki (**Totoro**, **Lapüta**, **Kiki**, **Nausicäa**) e quelli del collega Isao Takahata (**Omohide Poroporo**, **Ponpoko**) potranno essere finalmente apprezzati da tutti, nelle sale cinematografiche, con un ottimo audio e un doppiaggio perfetto grazie alla forza distributiva della Disney-Buena Vista. Dal canto suo, la 'parte giapponese' dell'accordo si riserva il mercato e la distribuzione per il Paese del Sol Levante e altri tredici paesi orientali. Ma, superato il primo momento di giustificata euforia - dovuto al fatto che una volta per tutte l'animazione giapponese potrà finalmente uscire dal ghetto ed essere considerata per quello che è - c'è da chiedersi chi sia il vero vincitore di questa sfida internazionale, e quali saranno gli sviluppi di questo accordo. Tutto sommato, questa è l'ennesima vittoria dell'azienda del topo più famoso del mondo, che ha divorato in un sol boccone lo scoiattolo giapponese. Joe Roth, l'attuale presidente dei Walt Disney Studios, ha dichiarato che «I film di Miyazaki rappresentano la pellicola di qualità, concepita per le famiglie, che la Disney si sforza da sempre di produrre», ma sembra quasi una giustificazione. Che la Tokuma si stesse muovendo per autodistribuirsi all'estero già si sapeva, ma una cosa del genere non passava per la testa di nessuno. Forse la Disney aveva fiutato le potenzialità dei film di Miyazaki e non poteva permettersi un avversario del genere? Probabilmente è così. E, in perfetto stile nippo-economico, invece di combattere il nemico, lo ha inghiottito. Un piccolo passo avanti per l'animazione giapponese nel mondo, un grande passo avanti per la disneyizzazione del mondo dell'animazione. Rallegrarsi o meno per questo evento è ormai solo una faccenda personale. **Andrea Baricordi**

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO CINQUANTUNO

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO CINQUANTUNO

Nerima Queen - "Tokyo Kamen Nerima Queen"
da Assembler OX vol. 3 - 1995
Il Canto della Gelosia - "Jealousy ga Tomaranai"
da Aa! Megamisama vol. 9 - 1993
Cool Down - "Cool Down"
da Gun Smith Cats vol. 4 - 1994
Attack of the Dangerous Blonde girl from U.S.A. - "America kara Yattekita! Chotto? Abunai Onna no Ko"
da Calm Breaker vol. 1 - 1995
COPERTINA: Assembler OX © Asamiya/Kodansha
BOX: La nuova Sailor Moon di Sailorstars © Takeuchi/Kodansha

RECIPROCHE INVASIONI

Mai come in questi ultimi tempi l'America e il Giappone sono state legate da un solido doppio filo. Da questo punto di vista, il numero di **Kappa** che avete fra le mani è assai indicativo e invita a un'attenta riflessione. Non facciamo l'errore di trarre già delle conclusioni: per il momento si intravedono appena gli elementi per una cauta premessa, certamente sconvolgente, ma ancora lontana dal generare effetti. Inaspettato quanto un fulmine a ciel sereno assistiamo allo sbarco di Walt Disney in Giappone, nonché al reclutamento di Katsuhiro Otomo tra le fila della DC Comics (seppure per una storia di sole otto pagine). Grazie al successo degli ultimi film per il grande schermo, il colosso dell'animazione americana era già presente in ogni grande magazzino nipponico (con un numero di gadget superiore, se possibile, a quello di tanti manga & anime), ma l'aver acquistato i diritti di tutti i lungometraggi degli Studi Ghibli (del duo Miyazaki & Takahata) la rende una potenza ancor più inavvicinabile. La notizia, recentemente rimbalzata da un quotidiano all'altro, ci riempie di speranza (vedremo finalmente *Totoro* nelle sale italiane?) ma anche di malinconia, per una ragione che non riusciamo ancora a capire. Film come *Nausicaä* o *Laputa* non avevano la forza di raggiungere le famiglie europee con le proprie forze? C'è ancora bisogno che l'America legittimi le apparenti eccezioni di un mercato considerato da sempre 'violento e volgare'? Tra le pagine di *Anime* pubblichiamo le prime informazioni raccolte, mentre *Punto a Kappa* sarà dai prossimi mesi la palestra che amplificherà le vostre impressioni in merito. A parlarci del *Batman* di Katsuhiro Otomo scende invece in campo l'amico Massimiliano Brighel, firma tra le più accreditate del comicdom nostrano, che ritorna su queste pagine con il permesso del suo simbiota *Venom*. Dopo il successo di *Akira* (sia in versione cartacea, sia nella sua trasposizione in pellicola) e in attesa del lancio di *Memories* in America, la popolare star del manga viene chiamata dalla casa editrice di tanti storici supereroi per il lancio di una serie in bianco e nero, a lui certamente congeniale. Max ci ha da sempre abituati a note precise e ben documentate, e anche in questa occasione rende chiaro l'approccio ai non iniziati. Scopriamo così come Otomo, unico giapponese tra tanti autori internazionali coinvolti, faccia guadagnare alla sua terra un prezioso blasone, dimostrando come gli artisti nipponici possano vincere sia nel fumetto popolare, sia in una dimensione certamente più autoriale. Sempre in merito allo straordinario Otomo, segnaliamo con piacere la sua venuta in Italia, prevista per la fine del mese a Perugia. Partecipando a **Cartoombria** potrete farvi una bella scorpacciata di cartoni animati, conoscere il papà di *Akira* e assistere alla prima (e per ora ultima) visione nazionale di *Memories*. Dalla parte del consumatore, la nostra rivista ammiraglia vi regala un buono sconto sul prezzo del biglietto (consegnando il coupon alla cassa pagherete solo 3.000 lire!). Buon divertimento e non mancate alla grande festa dell'animazione: noi Kappa boys saremo come al solito in prima linea (o fila?).

Kappa boys

«Che effetto fa sfondare in America? Come fallire in Danimarca, due sensazioni molto violente.»
Roberto Benigni

BATMAN

DAGLI OCCHI A MANDORLA

Tra la valanga di novità che ogni mese propone l'editoria statunitense, mi sembra doveroso segnalare ai lettori di **Kappa Magazine** l'uscita di **Batman: Black and white**, una miniserie di quattro numeri della DC Comics che si fregia del contributo di Katsuhiro Otomo. Per quanto vi possa sembrare strano, l'evento non è straordinario soltanto per la presenza di una storia dell'autore di **Akira** e **Memorie**, ma anche perché mostra per la prima volta (o quasi) in bianco e nero le avventure di un supereroe. In pratica un vero e proprio esperimento editoriale e questo perché, al contrario delle pubblicazioni a fumetti europee o giapponesi, quelle americane sono principalmente a colori: i pochi prodotti USA in bianco e nero (tra cui spiccano naturalmente le edizioni dei manga) hanno infatti delle tirature piuttosto basse, o almeno non paragonabili a quelle degli albi a colori dedicati ai supereroi. Una tradizione che la DC Comics, già responsabile di alcuni dei fumetti più controcorrente degli ultimi anni, aveva già parzialmente violato l'anno scorso con risultati di vendita interessanti, ma mai ponendo sotto il riflettore i suoi ancora amatissimi supereroi.

Con **Batman: Black and white**, alcuni tra i più stimati scrittori e illustratori internazionali hanno finalmente mostrato ai lettori americani (e, di conseguenza, di tutto il mondo) come il loro eroe più popolare possa essere facilmente interpretato senza l'ausilio del colore: una mossa vincente sia per merito delle caratteristiche atmosfere dell'Uomo Pipistrello, sia per la scelta degli autori. Nei 20 racconti mostrati all'interno della miniserie, hanno infatti sfilato artisti del calibro di Tanino Liberatore, Bill Sienkiewicz, Simon Bisley, Richard Corben, Muñoz, Joe Kubert e, appunto, Otomo che, grazie ancora una volta a Mary Jo Duffy (scrittrice affermata, nonché traduttrice dell'edizione americana di **Akira**), riesce a farsi comprendere oltreoceano.

La sua versione del Detective Incappucciato, che i fan italiani potranno ammirare in ottobre nel quarto numero di **Batman: Bianco e Nero** della Play Press, è estremamente fedele allo spirito del personaggio di Bob Kane – non mancano tutti i classici elementi del mito come il batsegnale, la batmobile e il commissario Gordon – ma, oltre che per il disegno, spicca per quell'humour freddo caratteristico degli episodi più bizzarri di **Memorie**. In otto dettagliatissime tavole, l'autore ci racconta dello scontro tra Batman e un serial killer dalla doppia personalità e dai poteri 'akireschi' che, più che con la forza, vincerà con l'arguzia. Nel complesso, non un capolavoro ma, come tanti di quelli presenti nella miniserie, piuttosto un 'divertissement' che aumenta la popolarità americana di Otomo e dà ancora più prestigio all'intera operazione 'Black and White', confermando il Cavaliere Oscuro come uno dei personaggi più duttili dei fumetti. Mentre già si parla di un sequel, anche la Marvel Comics americana si prepara a dare alle stampe una miniserie in bianco e nero ancora più sperimentale dedicata alla redazione del "Daily Bugle", il quotidiano per cui lavora Peter Parker, l'ex stupefacente Uomo Ragno. Chissà, potrebbe anche essere il timido inizio di un'ennesima rinascita dell'editoria americana!?

Massimiliano Brighel

INSOMMA, KEIICHI... NON POTEVI ANDARTENE IN GIRO COSÌ COME SEI ORA...
...E POI STAI BENE!

PERÒ È VERO...
SCUSAMI... È STATA TUTTA COLPA MIA...

...TI STA PROPRIO BENE!
SCUSATE, MA...

EHI!
DOV'È URD? IN FONDO È COLPA SUA, NO?
BE:...
...NON ERA SUFFICIENTE FASCIARMI STRETTO IL PETTO PER NON FAR VEDERE CHE MI È CRESCIUTO IL SENO?

SKULD! STAVI RIDENDO DI ME!
NON È VERO!

OH, MIA DEA!
IL CANTO DELLA GELOSIA

FIORI DI
SUSINO...

LO SPIRITO DEL SUSINO...
ERA SOLO UNO STUPIDO CHE MI HA ABBANDONATO...
PERCHE' MI TORNA IN MENTE PROPRIO ORA?
FORSE E' PER QUELLE VOCI...
...CHE HO SENTITO...
...CHE DICONO SIA SCESO SULLA TERRA PER CERCARE ME...

LASCIAMO PERDERE...

IN FONDO E' STATO MEGLIO CHE CI SIAMO LASCIATI...

SIGH...

A PROPOSITO...

...CHE FINE AVRÀ FATTO KEIICHI?

SAI COSA MI PIACE DI TE, URD?
IL TATTO!
E' COLPA DEI TUOI INTRUGLI SE SONO COSI'!
AH AH AH! TI STA BENISSIMO! UNA BELLEZZA! AH AH AH!

EHI, CALMA! SEI STATO TU A BERE LE MIE POZIONI SENZA PERMESSO!
PURTROPPO E' VERO...

MPFF...

NON E' CHE...
...MI TOCCA RESTARE COSI'...
...PER TUTTO IL RESTO DELLA VITA?
AH AH AH!
FAGLI QUALCHE RITOCCO, SKULD!
AH AH!

IL SISTEMA DI FORMULE CHE USA URD E' DIVERSO DAL MIO...
NON SONO IN GRADO DI TOGLIERE L'EFFETTO DEI FARMACI DI URD, KEIICHI... MI DISPIACE...

POSSO CREARE ANTIDOTI PER QUALSIASI COSA!
STA' TRANQUILLO...
OH...
...HAI BUTTATO GIÙ DI TUTTO!
AVRÒ SOLO QUALCHE DIFFICOLTÀ A CAPIRE COME FARE...
NON È POSSIBILE...
EHI...
...NON MI SONO NUOVI...
QUESTI PETALI CHE HA TRASPORTATO IL VENTO...
NON PUÒ ESSERE...
...NON È POSSIBILE CHE MI STIA SBAGLIANDO!
MA...

TOLVADOR!
LO SPIRITO DEL SUSINO...

TI HO CERCATO...
...URD...

E QUELLO CHI E'?
E' LO SPIRITO DEL SUSINO, L'EX FIDANZATO DI URD...

IO...
...SONO VENUTO QUI...
...PERCHE' NASCA DI NUOVO L'AMORE FRA NOI DUE...

AVEVO SENTITO DIRE CHE SI ERANO LASCIATI...
PERCHE' PROPRIO ORA?

NON VORRA' PORTARSELA VIA PROPRIO ORA?!
COME FAREMO CON L'ANTIDOTO?

MH?

NON SO COSA TI ABBIA SPINTO A VENIRE FIN QUI PROPRIO ORA...
VATTENE!

CI SIAMO LASCIATI. PUNTO.
...MA NON SONO IL TIPO DI PERSONA CHE TORNA SUI SUOI PASSI...

Dimmi perche, dimmi perche...
C'e' qualche cosa che odi in me?
PLIN PLON
SI'! ODIO IL TUO MALEDETTO CARATTERE!

E'ASSURDO... PERCHE' SONO CORSA FIN QUI?
COSI' SEMBRA CHE MI ASPETTI QUALCOSA DA LUI!

...MA ORA NON MI SEMBRA IL CASO!
VORREI TANTO OCCUPARMENE...
URD...PER IL MIO ANTIDOTO...

...CHE RICOPRIRLO DI BRUCHI E CIMICI...
TOLVADOR NON TROVO' NIENTE DI MEGLIO DA FARE...
Strisciano e masticàn...
Strisciano e masticàn...
UGH...

UNA VOLTA UN TIZIO CERCO' DI SEDURMI...
Brulican... brulican...

PERCHE' QUELLO E' TERRIBILMENTE GELOSO!
MA... PERCHE'?

SE VENISSE A SAPERE CHE IO E UN ALTRO **UOMO** VIVIAMO SOTTO LO STESSO TETTO...
RATTLE

AH-EHM
DI' UN PO'... GIRA VOCE CHE VIVI ASSIEME A UN UOMO...

MAGARI... CON **QUELL'UOMO**, VERO?
EHI!
SCUSA!

GIUSTO!
GIUSTO?
QUI SIAMO SOLTANTO **TENERE DONZELLE!**
MA QUALE UOMO? E DOVE SAREBBE?

NON SARÀ UN PO' TROPPO **ROBUSTA**, COME DONNA?
EPPURE C'È QUALCOSA CHE NON MI QUADRA...

DAAN

E QUESTA COS'E', SECONDO TE?!

ALLORA... SE NON C'È ALCUN UOMO...
...SIGNIFICA CHE TRA NOI NON CI SONO OSTACOLI!

Ah, Urd, vita mia...
LA VUOI PIANTARE?

COSA FACCIAMO ADESSO?
NON ABBIAMO RISOLTO NULLA!
HA DECISO DI RESTARE!
Bottega Morisato

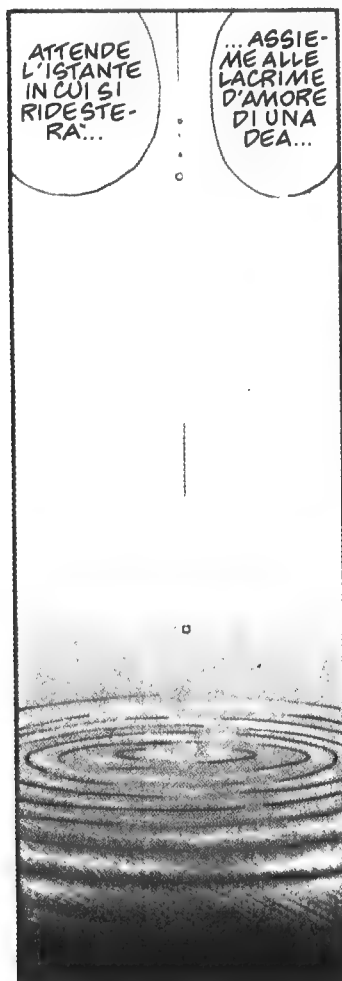
MI TOCCA RESTARE COSÌ FINCHÈ NON SE NE VA?

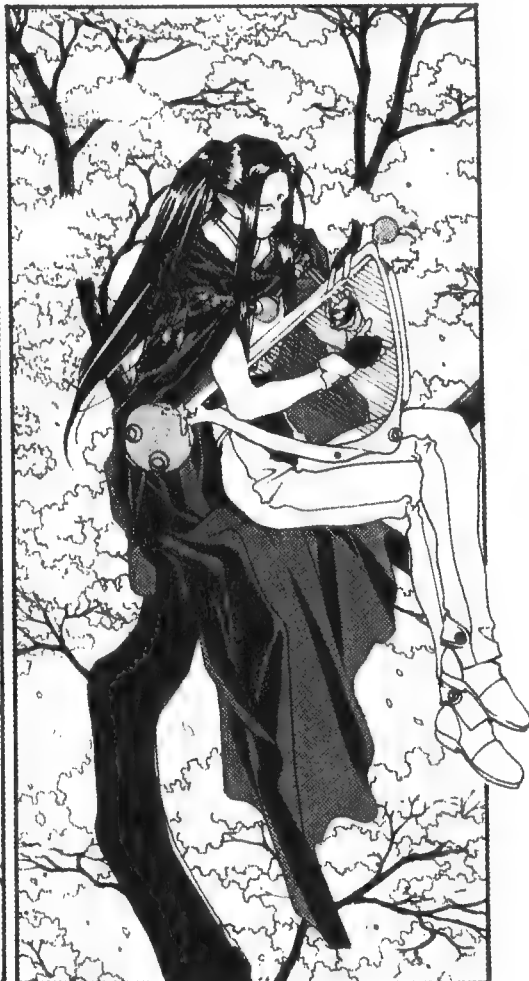
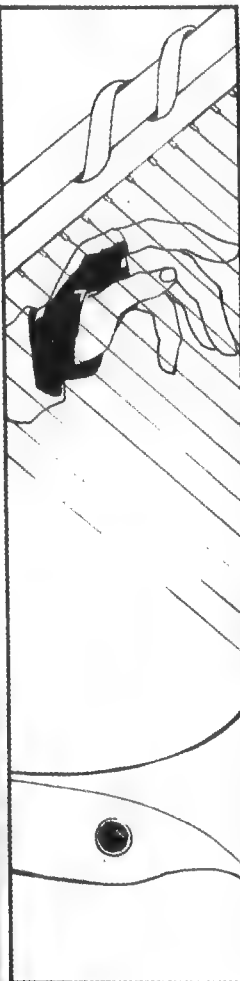
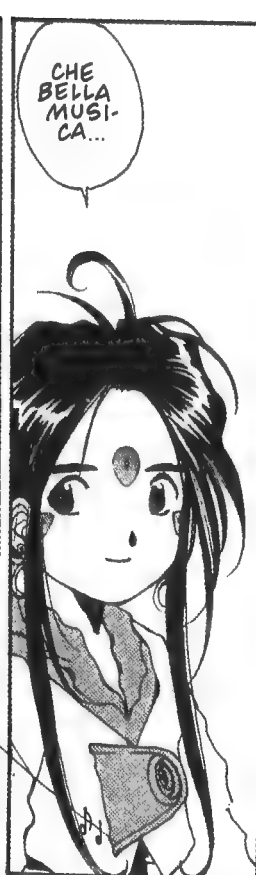
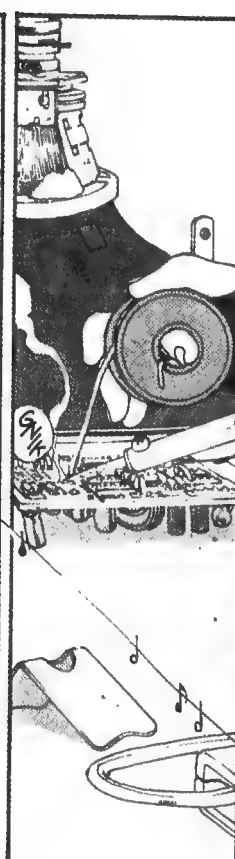
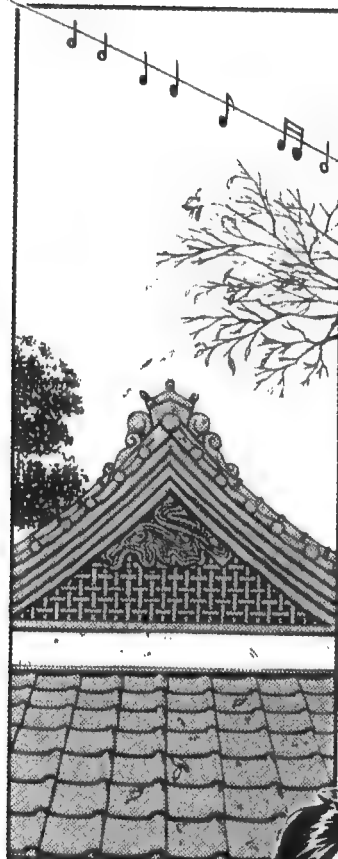
NON MI VA DI ESSERE RICOPERTO DI BRUCHI E CIMICI!
NON GLI PERMETTERÒ DI FARE NULLA DEL GENERE!

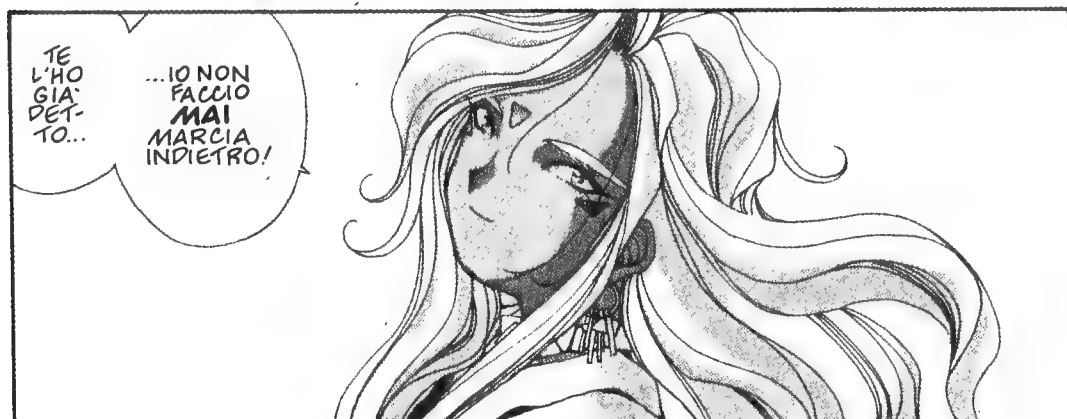
SEE, SEE... NON IMPORTA STARE APPICCICATI, PERÒ!
FORSE STA TRAMANDO QUALCOSA...
SAPPIATE CHE È MOLTO PERICOLOSO!
E SOPRATTUTTO È ASSOLUTAMENTE IMPREVEDIBILE!
HM...

LA PERGAMENA DELLA POESIA AUREA... IL CANTO EVOCATORE DELL'USIGNOLO DEL FIUME...

IL MIO SOGNO **VIVE**... ED E' TRA LE MIE MANI...

ATTENDE SOLO IL MOMENTO DEL RISVEGLIO, OSTACOLATO DA UN SOLO SIGILLO...

ATTENDE L'ISTANTE IN CUI SI RIDESTERA'...

...ASSIEME ALLE LACRIME D'AMORE DI UNA DEA...

Castello di dama Urd
GNIK
CHE BELLA MUSICA...
NON CAPISCO PERCHE' VI SIETE LASCIATI...
E A TE CHE IMPORTA? RIPARAMI LA TELE, PIUTTOSTO!
DAI, DAI! DIMMELO!
SE NON ME LO DICI, NON RIPARO LA TV!
PERCHE' HO UNA SORELLA COSI'?

CI SIAMO LASCIATI PERCHE' LUI HA PREFERITO IL SUO SOGNO A ME...
E' TUTTO QUI!
IO NON SOPPORTO CHE IL MIO UOMO NON MI CONSIDERI LA COSA PIU' IMPORTANTE PER LUI...
...ANCHE SE ORA SEMBRA UN PO' CAMBIATO...
URD... HAI INTENZIONE DI TORNARE DA LUI?
...
TE L'HO GIA' DETTO...
...IO NON FACCIO **MAI** MARCIA INDIETRO!

MI DISPIACE, MA NON TI LIBERERAI TANTO FACILMENTE DI ME!
...
GIÀ...
ECCO, IL TELEVISORE È A POSTO...
...AVEVA SOLO UNA SALDATURA DIFETTOSA!
SEI PROPRIO BRAVA!
APPENA IN TEMPO PER LA NUOVA PUNTATA DI **GIANT X!**
CLICK
Oh, mia Urd, dimmi perché il tuo amore non è più per me!

PLINK
Oh, mia... OH...

L'AVEVO APPENA RIPARATO...
WHOOOOOOH
GRAZIE... UNA BELLISSIMA CANZONE...

UFF...

E ADESSO COME FACCIO A VEDERE GIANT X?!
SCALING
E NON CERCARE DI NASCONDERTI DIETRO UNA CANZONE!
Se ti ho rotto il televisor è solo colpa del mio grande amor...

TOLVADOR STA...
UHM...
COSA TI SUCCEDE?

PLIN PLON
Prigioniero del tuo amor...
...ho un fuoco nel mio cuor!
Fiamme in me, solo per te...
NON NE POSSO PROPRIO PIÙ...
BAGNO OCCUPATO INGRESSO VIETATO

COMUNQUE,NON CREDO CHE MI POSSA SEGUIRE ANCHE QUI DENTRO...
NON PENSAVO CHE SAREBBE STATO COSI' INSISTENTE...
DAN
M-MI E'S-SEMBRATO D-DI...
ERA COME UN PRESENTIMENTO... N-NON DEVO ENTRARE NELLA VASCA ORA...
TOH! URD HA GIA' FINITO DI FARE IL BAGNO!
MEGLIO NON AZZARDARE...

FRUSH
BENE, ALLORA TOCCA A ME!

CA-SPITA...
...GUAR-DA QUI!
QUE-STE TET-TE...
...SONO PROPRIO GROS-SE!

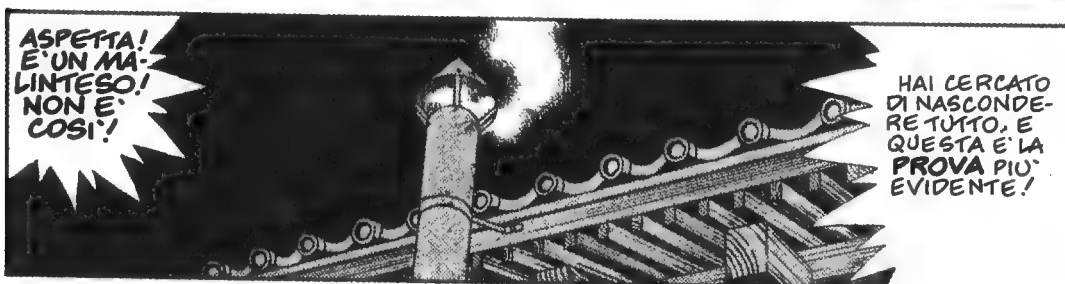
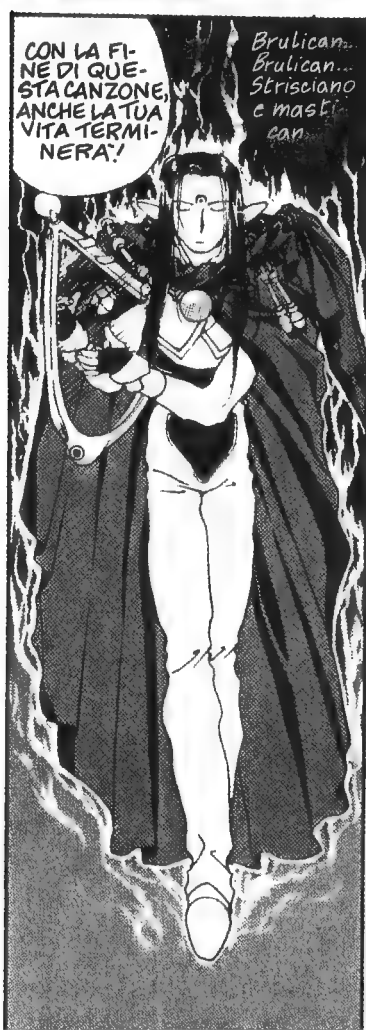
TU-TUM
TU-TUM

NON CI POSSO CREDERE... MI STO EC-CITANDO A GUARDAR-LE...

ECCO-LA... AR-RIVA!
BLUB
BLUB
BLUB

TAP

SPLAAAASH
Sei bella come sei, bella fra...
AH!
...dei...
...gli...
MA... TU...
...SEI...

LO SAPEVO CHE C'ERA QUALCOSA DI STRANO!
TU E URD STATE INSIEME!
TI TRAVESTI DA DONNA PER NON FARLO SAPERE, MA QUELLO COME LO SPIEGHI?!

ASPETTA! È UN MALINTESO! NON È COSÌ!
HAI CERCATO DI NASCONDERE TUTTO, E QUESTA È LA PROVA PIÙ EVIDENTE!

CON LA FINE DI QUESTA CANZONE, ANCHE LA TUA VITA TERMINERÀ!
Brulican... Brulican... Strisciano e mastican...
NOO! BASTA!
KEIICHI!!

Marciano, mangiano, mordono...
AARGH!

PIANTALA!

È la marcia degli insetti...

FERMATI, O IO TI...
WHOOOOO

SMACK
SMETTILA, IMBECILLE!

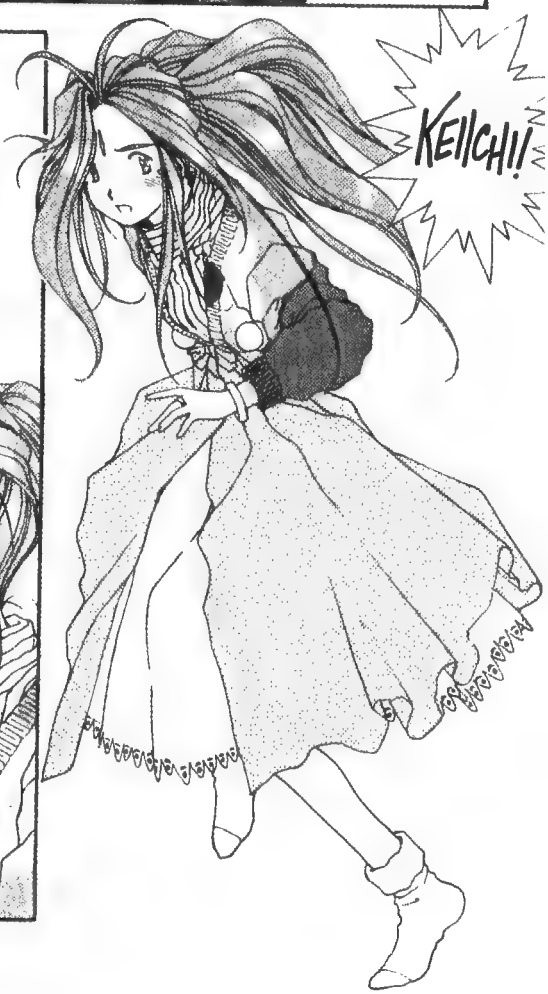
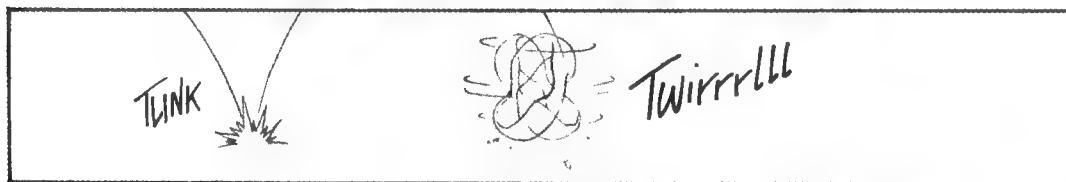
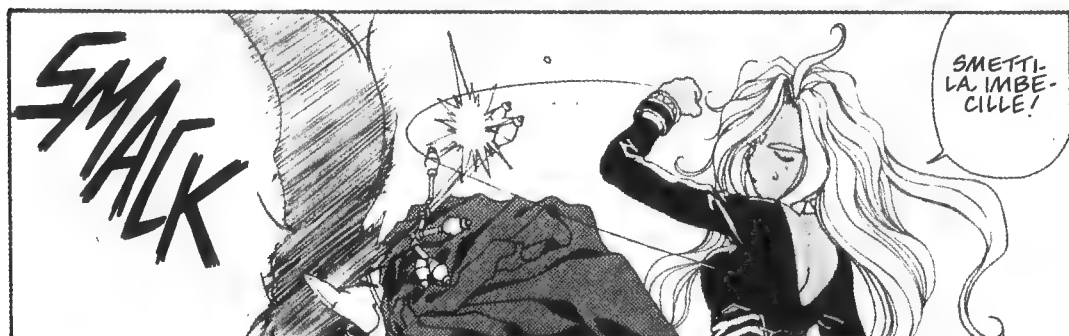
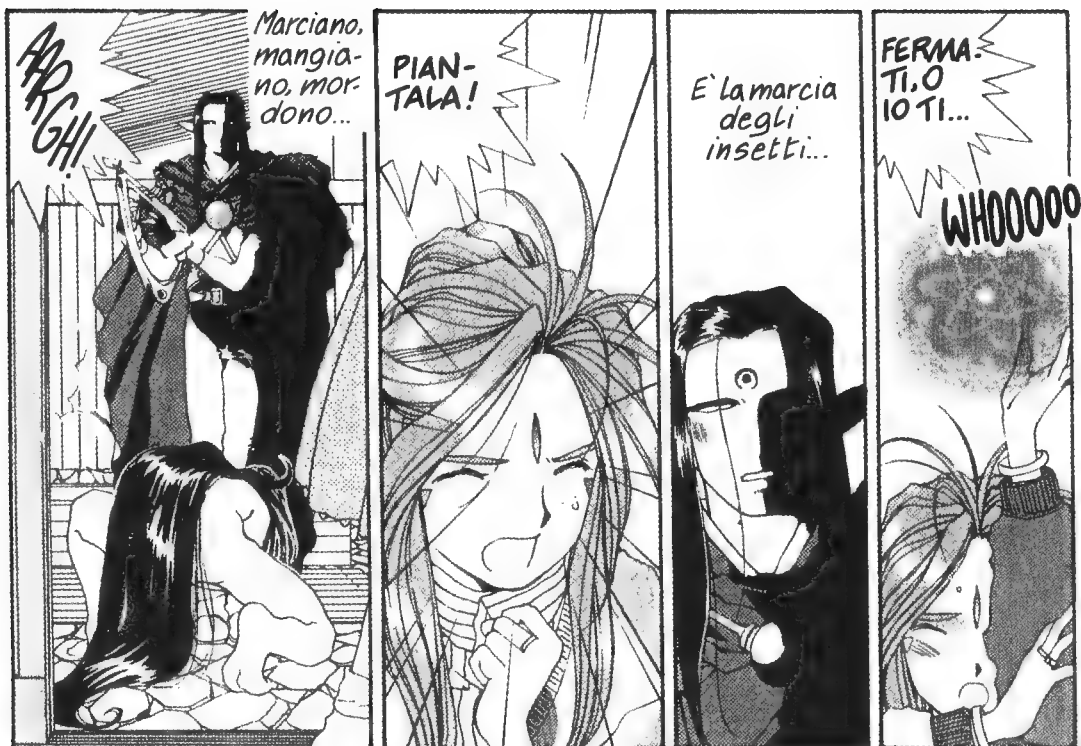
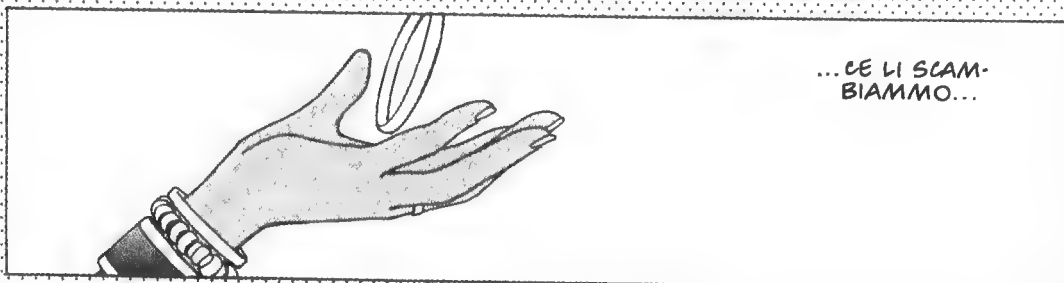
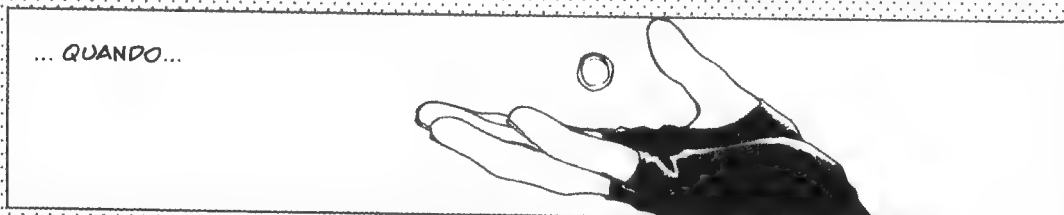
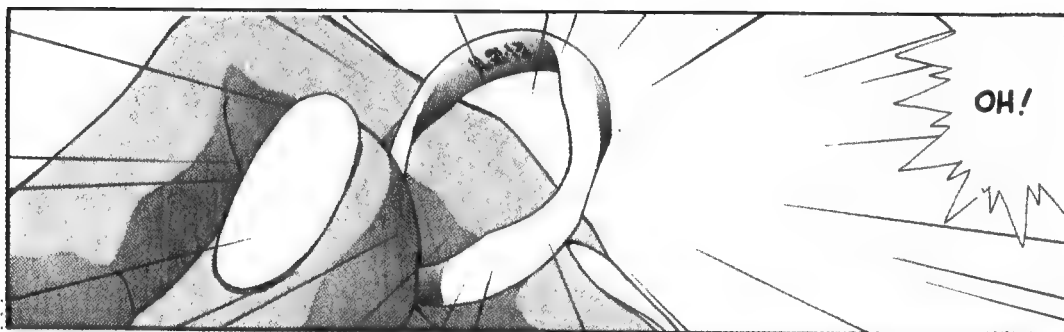
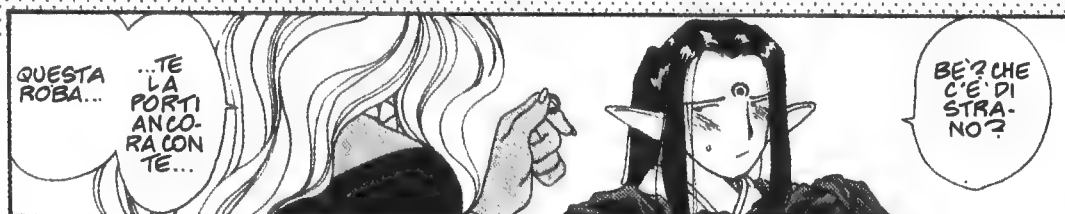
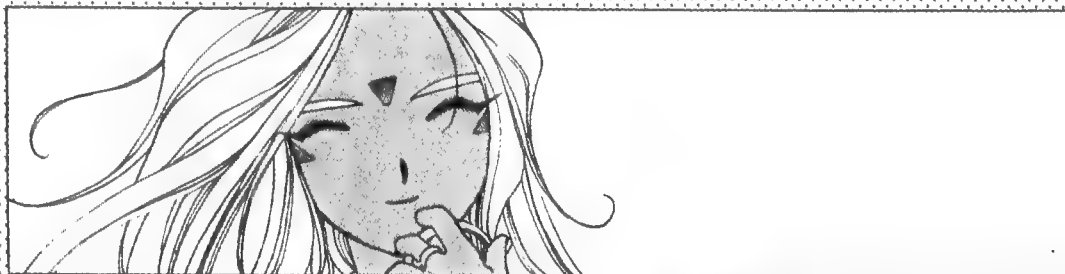
TLINK
Twirrrlll

OH?
CHE DIAVOLO E' QUESTO?

OH!

C'ERA-
VAMO
APPENA
MESSI
INSIE-
ME...

... QUANDO...

...CE LI SCAM-
BIAMMO...

QUESTA ROBA...
...TE LA PORTI ANCORA CON TE...
BE'? CHE C'È DI STRANO?

COSA? TUTTO...
QUESTA... È UN'INFRAZIONE...

AH!
HOPLÀ!
PLICK
SGSH
CE L'HO FATTA!
WHAM

COSA SIGNIFICA...
...CHE CE L'HAI FATTA?
GULP!

QUESTO...
ECCO...

SI TRATTA DEL CANTO PER EVOCARE L'USIGNOLO AUREO DEL FIUME...
...E'UN SOGNO CHE DESIDERO REALIZZARE DA MOLTI ANNI...

IN PRATICA... TI SEI SERVITO DI ME!
AMMANSIRLO E FARLO CANTARE A PROPRIO PIACIMENTO SIGNIFICA ELEVARE IL GRADO SPIRITUALE DEL SUSINO...

FULMINI DEL CIELO!
AAAH!

IL GIORNO DOPO...

CHE CANZONE STUPENDA...
GIÀ... È PROPRIO DA TE RAGGIUNGERE GLI OBIETTIVI A OGNI COSTO...
BLINK
FLAP FLAP FLAP FLAP FLAP FLAP

SI'! SI'! E' PROPRIO L'USIGNOLO AUREO DEL FIUME!
QUANTO CI E' VOLUTO...
EHI, NON CI VEDO!

FLAP FLAP FLAP FLAP
MA E' ENORME!
WHUP

WUOOSH
OH... RISUONA NEL PROFONDO DEL MIO CUORE...
SIGH

HA-HAI VISTO? E' BELLISSIMO...
...NON TROVI?
SE LO DICI TU...
IO TROVO MOLTO MIGLIORE IL TUO CANTO!

COSAAA?!
N-NON RIESCE A CAPIRE!

FLAP
OH, ACCIDENTI!

MA PERCHE'?! PERCHE'?!
EPPURE GLI HO FATTO UN COMPLIMENTO...
Sdleng Sdleng

EHI!
QUESTO È UNO DEI MIEI ERRORI PIU' GROSSI!

VIA!

EHM...
VAI, VAI PURE...

PRENDI... LO STAVI DIMENTI-CANDO!

IL FATTO CHE TU PRE-FERISCA I TUOI SOGNI A ME MI SECCA MOL-TISSIMO...
...MA NON MI PIACE VEDERTI IN QUELLO STATO!

PERDONAMI, URD!

MI...
...MI SEMBRA SCIOCCO TENERE ANCORA...

OH, MIA DEA! - CONTINUA

ASSEMBLER 0X di Kia Asamiya
N-NON STARAI FACENDO SUL SERIO, ITABASHI QUEEN?
CREDO PROPRIO DI SÌ, NERIMA QUEEN...
ALLORA... NON MI RESTA ALTRO CHE CONTRATTACCARE!
NERIMA BLADE!
RHM
RHM
RHM
RHM
...
...

LE COMBATTENTI DEI VENTITRE' DISTRETTI 13

TERZA PARTE

• LE COMBATTENTI DEI VENTITRE' DISTRETTI •

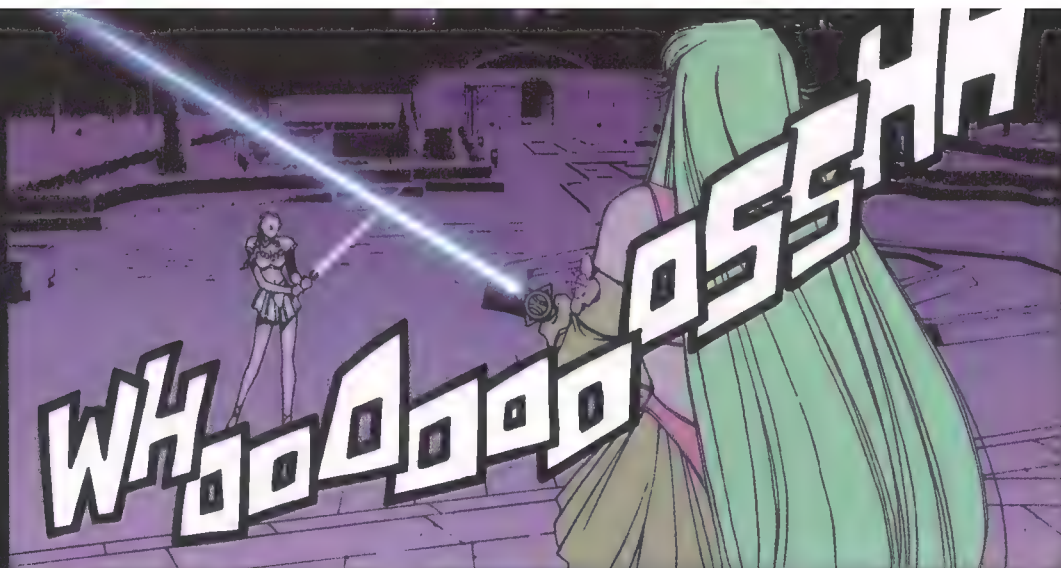
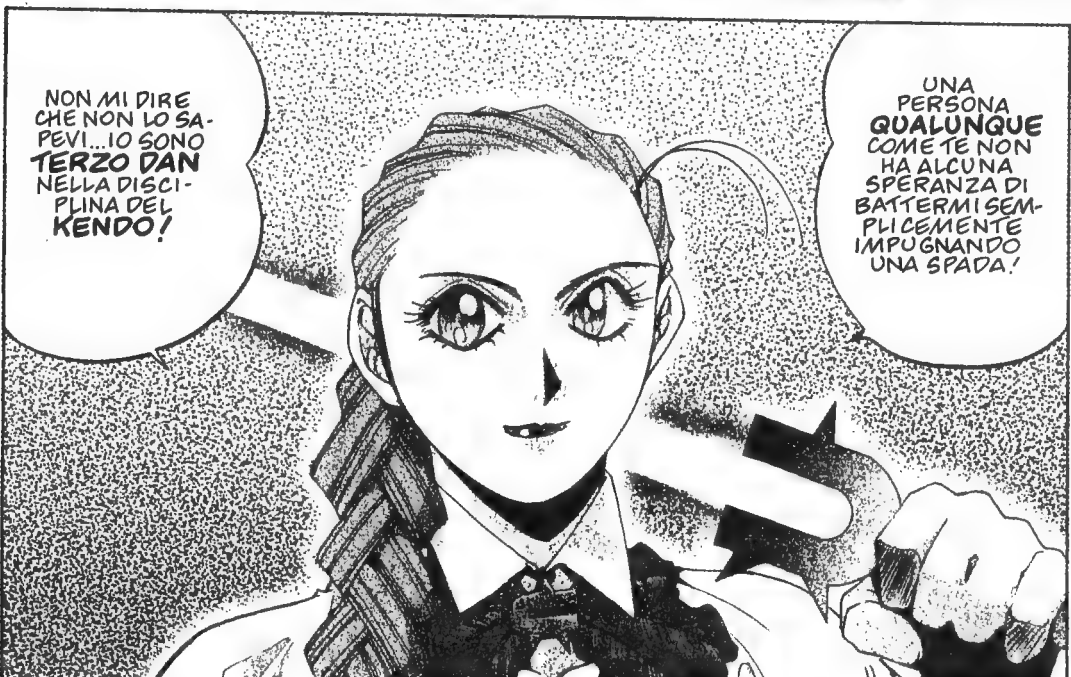
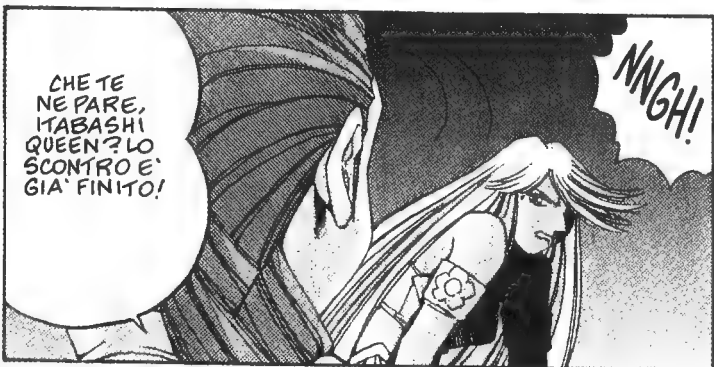
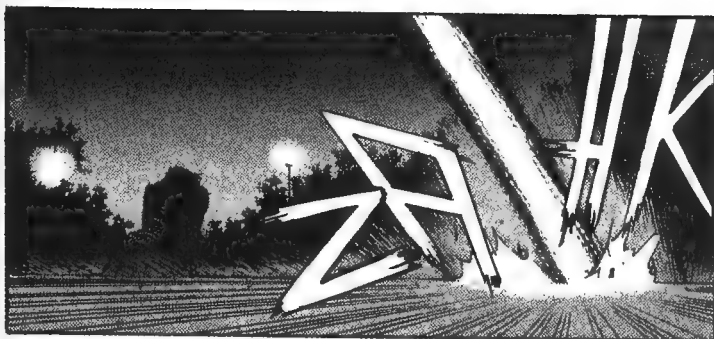
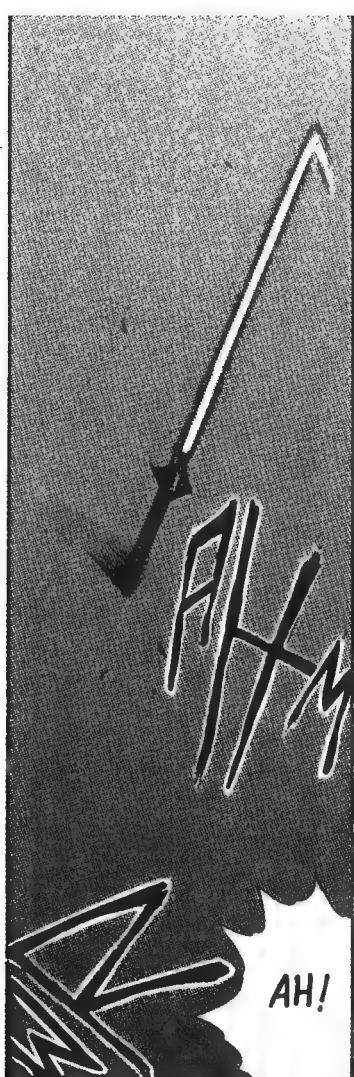
NERIMA QUEEN

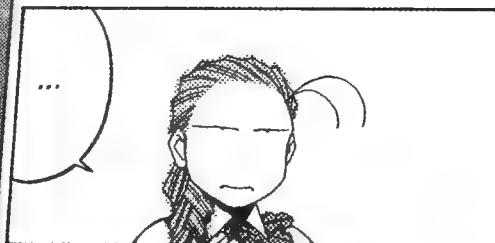
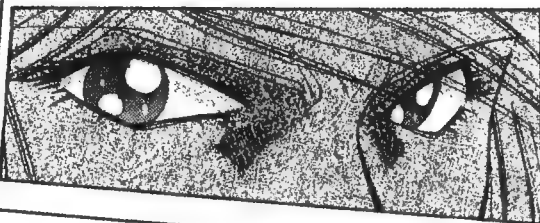
WHOOOOOOOSSHH
TAP

AH!

UH...

CHE TE NE PARE, ITABASHI QUEEN? LO SCONTRO E` GIA` FINITO!
NNGH!

UNA PERSONA **QUALUNQUE** COME TE NON HA ALCUNA SPERANZA DI BATTERMI SEMPLICEMENTE IMPUGNANDO UNA SPADA!
NON MI DIRE CHE NON LO SAPEVI...IO SONO **TERZO DAN** NELLA DISCIPLINA DEL **KENDO**!

NON DARTI TANTE ARIE, NERIMA QUEEN!
...PERCHE' TI INFORMO CHE IO SONO CAMPIONESSA DI UNCINETTO!

...

AH AH AH!

Whup
CREDEVI VERAMENTE DI AVER VINTO COSI' FACILMENTE, NERIMA QUEEN?
IO HO ANCORA IL MIO ASSO NELLA MANICA...

COSA?!
MA...QUELLA TECNICA...COSI', SENZA GUARDIA, IO L'HO GIA' VISTA...

... A DISPORRE DEI **GIGANT ROBOT**?!

SHHH

SE NON HAI PAURA DI QUESTA POTENZA, FATTI AVANTI!

ADESSO SONO CAVOLI TUOI!

WHAM

GRANDE BUDDA... AZIONE!

HS HS HS HS HS HS H

!!

SPIEGAZIONE: GRANDE BUDDA DI TOKYO

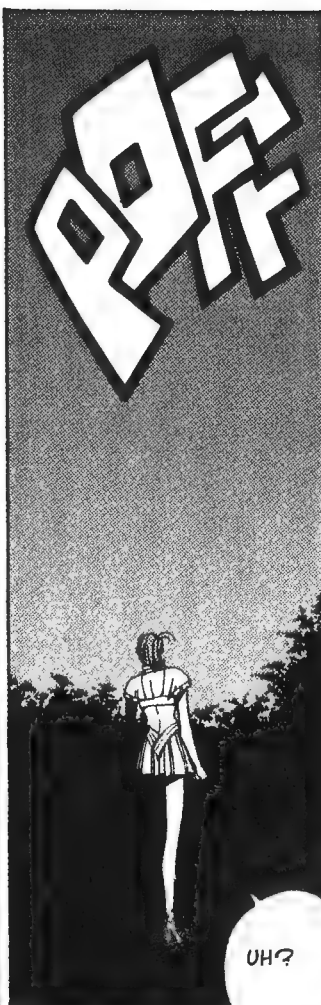
ALTEZZA COMPLESSIVA DEL MONUMENTO: TREDICI METRI
STATURA DEL CORPO: OTTO METRI
PESO COMPLESSIVO: VENTITRE' TONNELLATE
E' SITUATO NEL DISTRETTO DI ITABASHI. SAPEVATE TUTTI DELL'ESISTENZA DI UNA STATUA DI BUDDA A TOKYO, VERO? NO? SCUSATE...

WHOOOSH
ALLORA, NERIMA QUEEN?! COSA PENSI DI FARE, ORA?!
PENSA QUALE ONORE...
SARAI PUNITA DAL CIELO!
NNGH!
AVANTI, SCHIACCIALA!
!?
UH?

UH?

I-IL GRANDE BUDDA DI TOKYO...

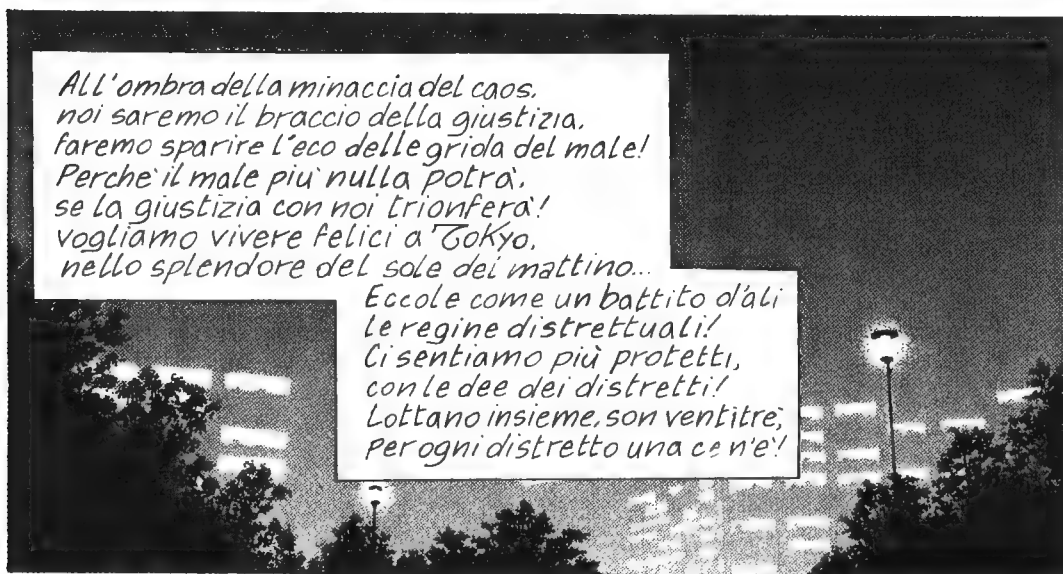
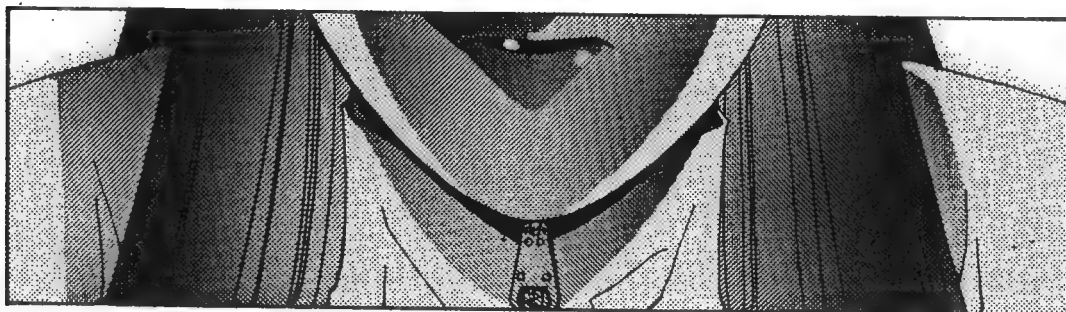
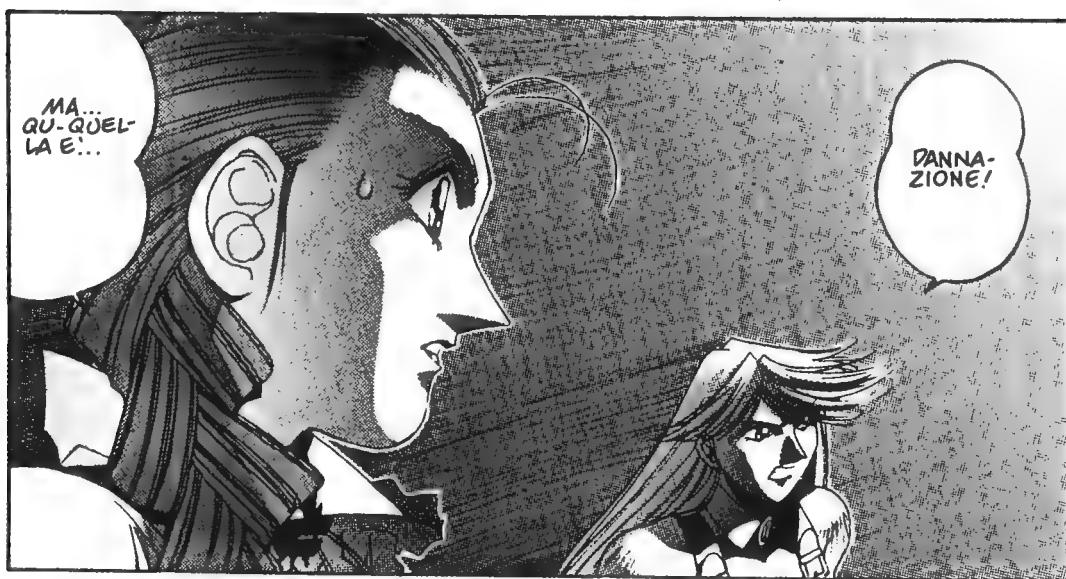
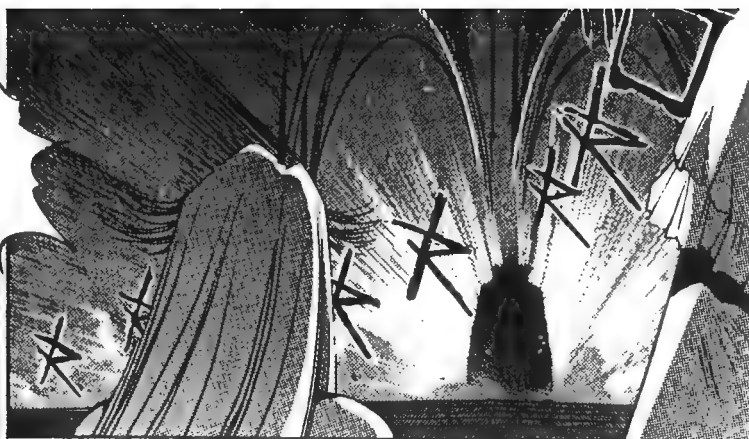
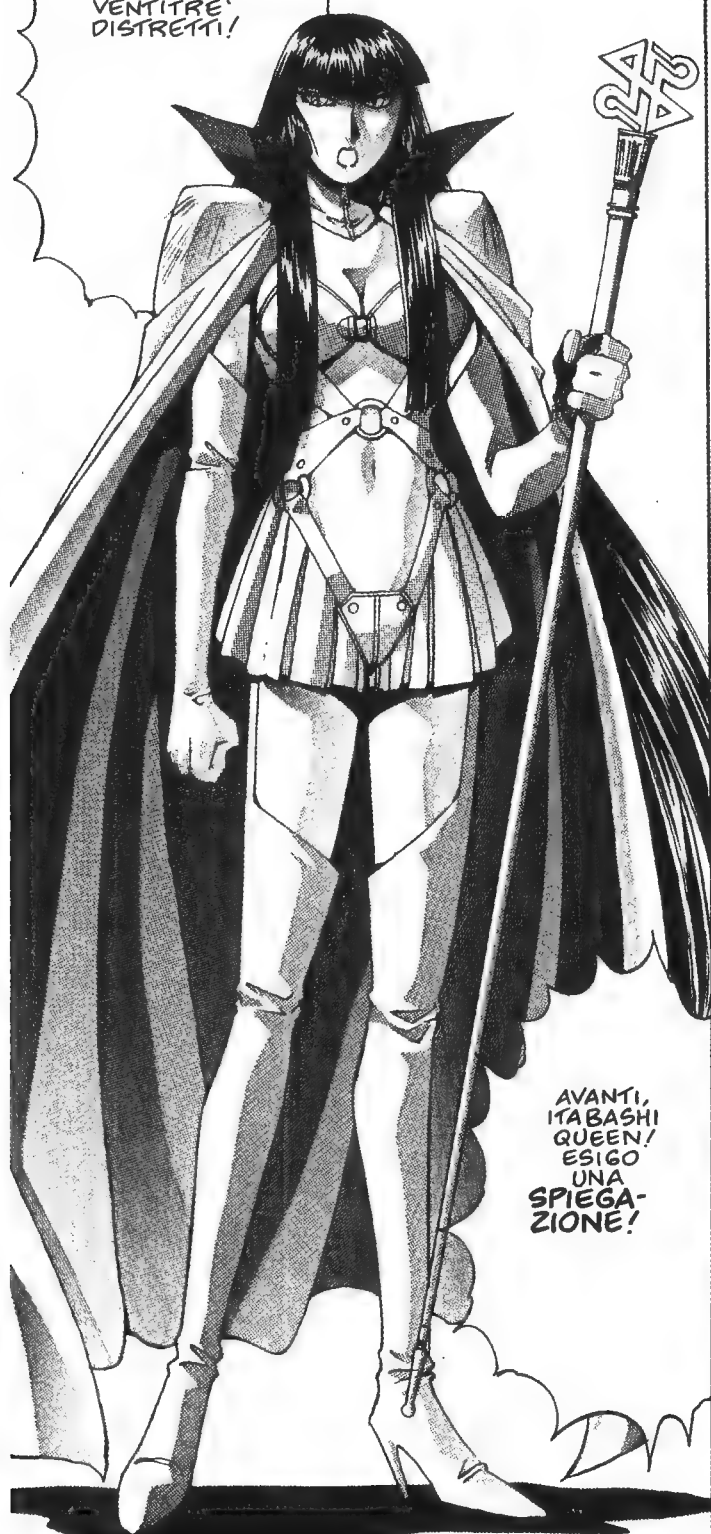
...È SPARITO! NON E' POSSIBILE! NESSUNO PUO' FARE QUESTO OLTRE...

AH!

All'ombra della minaccia del caos,
noi saremo il braccio della giustizia,
faremo sparire l'eco delle grida del male!
Perchè il male più nulla potrà,
se la giustizia con noi trionferà!
vogliamo vivere felici a Tokyo,
nello splendore del sole del mattino...
Eccole come un battito d'ali
le regine distrettuali!
Ci sentiamo più protetti,
con le dee dei distretti!
Lottano insieme, son ventitrè,
per ogni distretto una ce n'è!

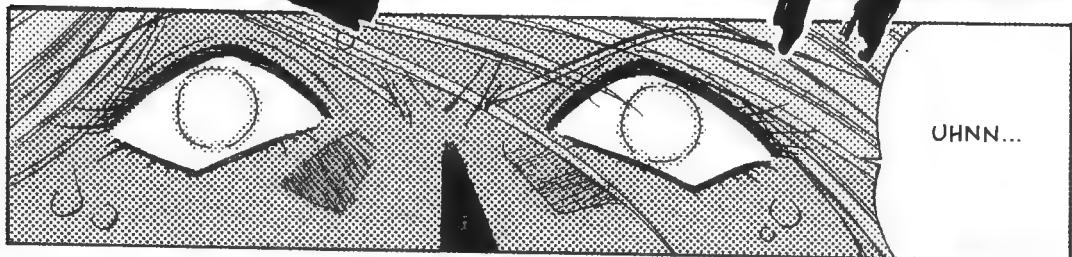
MA... QUESTA VOCE E' DI...

OH?

COSA SIGNIFICA QUESTO, ITABASHI QUEEN?

IL TUO COMPORTAMENTO E' A DIR POCO **IMPERDONABILE!**

E' SHINJUKU QUEEN, IL CAPO DELLE COMBATTENTI DEI VENTITRE' DISTRETTI!

AVANTI, ITABASHI QUEEN! ESIGO UNA SPIEGAZIONE!

TI IMPONGO DI DIRMI SUBITO TUTTA LA VERITÀ!
FLASH
SHINJUKU EYE!

OOHMMM...
SHA
UHNN...

T-TUTTO...
LA TECNICA CHE PERMETTE A SHINJUKU QUEEN DI LEGGERE TUTTI I PENSIERI, ANCHE I PIÙ NASCOSTI, DI QUALSIASI PERSONA!
NON L'AVEVO MAI VISTO IN AZIONE... QUELLO È IL FAMOSO SHINJUKU EYE...

...TUTTO CIO' CHE S-STA AVVENENDO QUI... E' S-STATO TUTTO P-PREMEDITATO...

CHI HA PREMEDITATO TUTTO QUESTO?

C-CHIYODA...

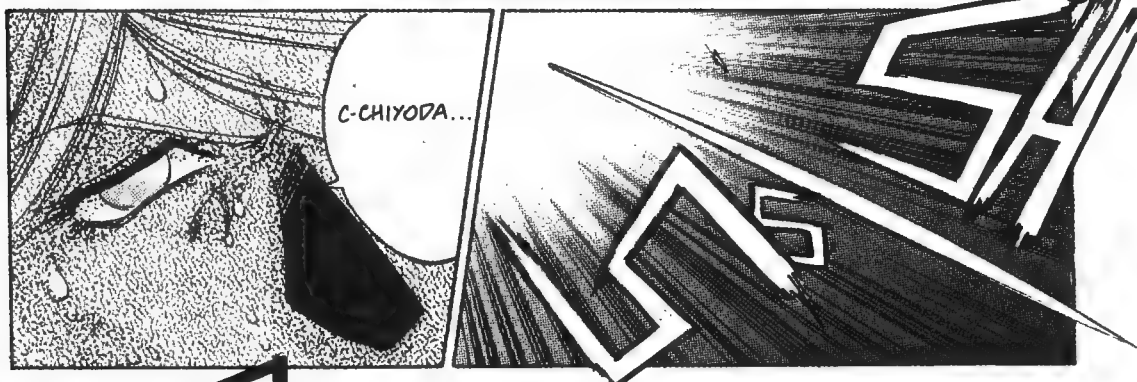
SH

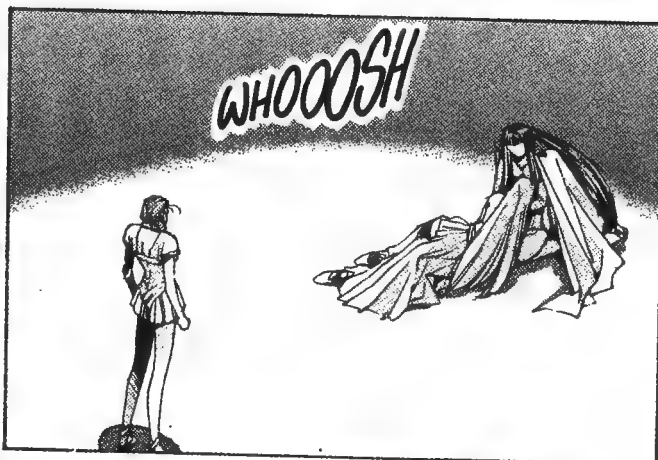
FS

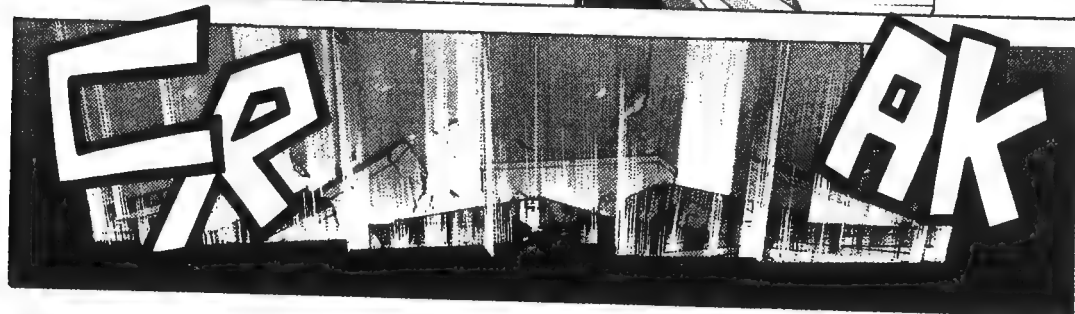
FK

UH!

AAH!

ITABASHI QUEEN!

L'HANNO TRAFITTA CON UNO STUZZICADENTI GIGANTE! NON VOLEVANO CHE PARLASSE!

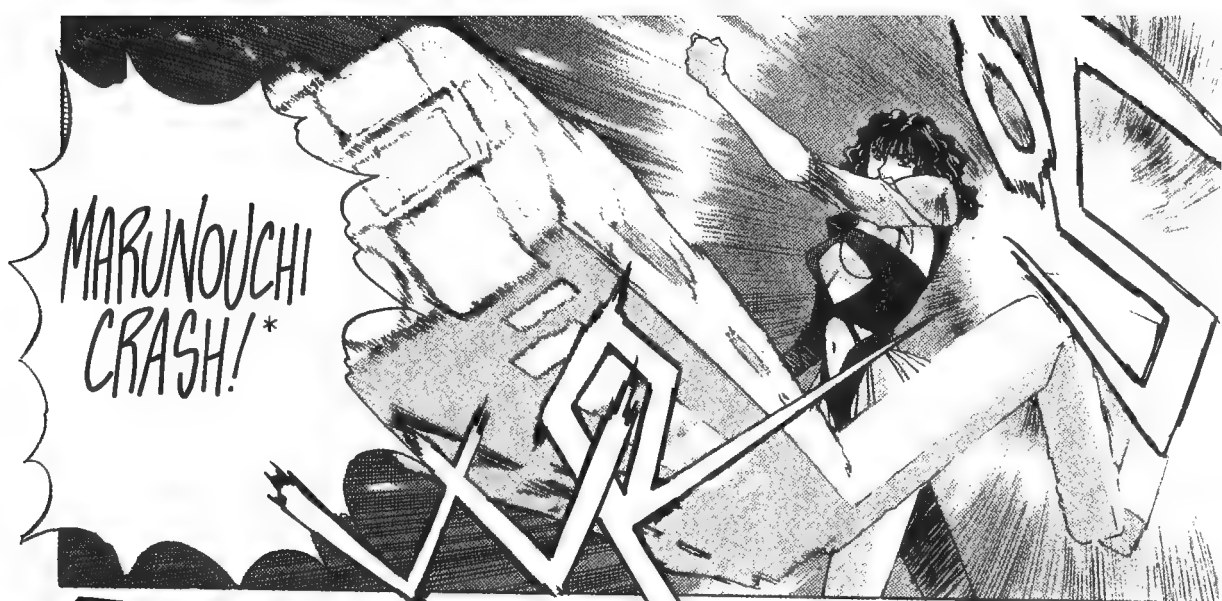
WHOOOSH

HO CAPITO TUTTO!
DAN
SHINJUKU QUEEN!

VIENI FUORI, CHIYODA QUEEN!
AVANTI! ORA PUOI USCIRE ALLO SCOPERTO!

AH AH AH! LE TUE CAPACITÀ SONO DAVVERO SORPRENDENTI, SHINJUKU QUEEN!
COME HAI FATTO A SCOPRIRE CHE SONO STATA IO?

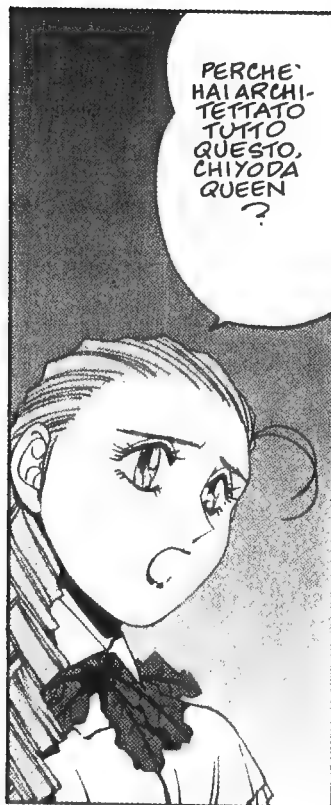
ANCORA NON TI SEI **RASSEGNATA** AL FATTO CHE ORA SONO **IO** IL CAPO DELLE COMBATTENTI DISTRETTUALI?!

TACI! TU NON PUOI CAPIRE I MIEI **SENTIMENTI!**
NON PUOI CAPIRE COME SIA UMILIANTE VENIRE RIMPIAZZATE!

SE VUOI TORNARE A ESSERE TU IL CAPO, PER ME NON C'E' PROBLEMA, CHIYODA QUEEN...
BASTA COSÌ!

NON HO BISOGNO DELLA TUA **PIETÀ!**
MUORI!!

* LA MARUNOUCHI LINE E' UNA DELLE PIU' IMPORTANTI LINEE METROPOLITANE DI TOKYO_KB.

MINATO QUEEN!
SMETTILA, CHIYODA QUEEN! E' UNA VERGOGNA CHE TU ABBIA OSATO INSORGERE CONTRO IL NOSTRO CAPO!
WOW!
GLOM
MALEDIZIONE!
V-VOI NON POTETE CAPIRE... UNA VOLTA... IL CAPO ERO IO...
SIGH
IO GUIDAVO LE GESTA DELLE COMBATTENTI DEI VENTITRE' DISTRETTI!

POI CI FU IL TRASFERIMENTO DEL PALAZZO DELL'AMMINISTRAZIONE DI TOKYO A SHINJUKU...
SIGH... SIGH...

PERCHE' HAI ARCHITETTATO TUTTO QUESTO, CHIYODA QUEEN ?

PERCHE' FRA LE COMBATTENTI DEI DISTRETTI EXTRA-METROPOLITANI DI TOKYO SERPEGGIAVA IL MALCONTENTO...
CHI NON HA POTUTO UNIRSI A NOI VENTITRE' ERA MOLTO INSODDISFATTO DELL'ATTUALE SISTEMA...

E COSÌ ABBIAMO DECISO DI CREARE **NUOVI DISTRETTI**, NELL'INTENTO DI SCONFIGGERE LE ATTUALI COMBATTENTI DISTRETTUALI!

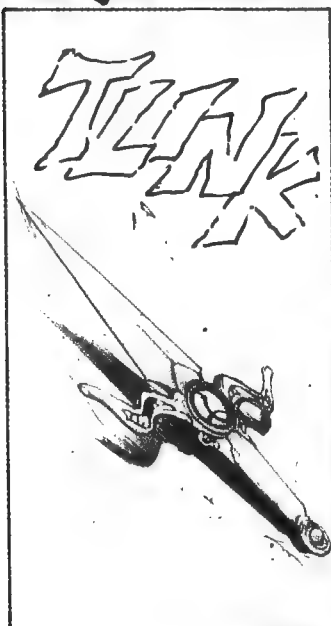
VOLEVAMO DARE VITA A VENTITRE' DISTRETTI METROPOLITANI COMPLETAMENTE NUOVI!

MA ORA... NON IMPORTA PIU'... TUTTO E' ANDATO IN FUMO...

AH AH... AH... SNIFF... AH...

ADDIO, MONDO CRUDELE!

ARGH!

TLINK

SHI... SHINJUKU QUEEN...

CRAK CRAK

PERCHE' HAI TUTTA QUESTA FRETTA, CHIYODA QUEEN? NON PUOI PRENDERE DECISIONI DEL GENERE COSI' ALL'IMPROVVISO...

E`VERO, CHIYODA QUEEN!
OH?
PROVIAMO UN'ALTRA VOLTA, CHIYODA QUEEN!
ITA-BASHI QUEEN!
...VA BENE...
SAREMO UNITE PER SEMPRE, E COSI' PROTEGGEREMO LA NOSTRA AMATA TOKYO!
CE LA FAREMO!

MA... COS'È SUCCES-SO QUI?

BOH...

ZAP
BLINK
ZAP
ZAP
ALLORA... CIAO ANCHE A VOI, COM-PILER E ASSEMBLER!
ZAP
WHOOSSH

ASSEMBLER OX- CONTINUA

CALM BREACKER di Masatsugu Iwase
ATTACK OF THE DANGEROUS BLONDE GIRL FROM U.S.A.

SAYURI... L'ARMA ROBOT DALLE SEMBIANZE UMANE CREATA DALLE INDUSTRIE KAMATA...

E' DOTATA DI UNA FORZA DISTRUTTIVA TALE DA DISTRUGGERE IN UN SOL COLPO UN NOSTRO DROIDE...

INOLTRE, E' DOTATA DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE, IL CHE LA RENDE CAPACE DI RAGIONARE COME UN ESSERE UMANO...
QUESTA RAGAZZA ROBOT E' TROPPO... TROPPO...

...E' TROPPO...
...CARINA! SLURP!

QUEL ROBOT HA I GIORNI CONTATI!
UH?!
E TU CHI SEI?!
SI E' DIMENTICATO DI ME, CAPO?
E' QUESTO IL MODO DI APPARIRE DAVANTI A UN SUPERIORE?!
PRESENTATI IMMEDIATAMENTE!
SIGNORE E SIGNORI, ECCO A VOI ...ME STESSO!
INSOMMA, CAPO... SI E' DIMENTICATO DI ME!
...CHI SEI?

MA NON VEDE? SONO SHIMOYANAGI... QUELLO CHE È TORNATO DALLA FILIALE DI HOUSTON IL MESE SCORSO...
AH, SEI TU, SHIMOYANAGI... CON QUEL CAPPUCCIO NON TI AVEVO RICONOSCIUTO!
K
E PERCHÉ DOBBIAMO INDOSSARLI, ALLORA?

K
STAVI DICENDO QUALCOSA, PRIMA?

HO DETTO CHE, GRAZIE A ME, LA TERRIBILE ARMA ROBOT DELLA KAMATA...
...HA LE ORE CONTATE!

TERRIBILE? MA CHE DICI?
GUARDA COM'È CARINA!
K
EHM...

BE', IL ROBOT CHE HO COSTRUITO IO NON LE È INFERIORE NEMMENO DAL PUNTO DI VISTA DEL FASCINO!

IL ROBOT CHE HAI COSTRUITO?!
K
COME ON, SALLY!

HELLO, BOYS! MY NAME IS SALLY PURPURIN!
MA SE VOLETE, VOI POTETE CHIAMAREY SALLY!

E SE NON VOGLIAMO?
C-COME SAREBBE A DIRE?!

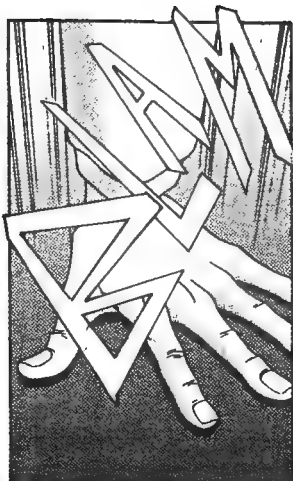
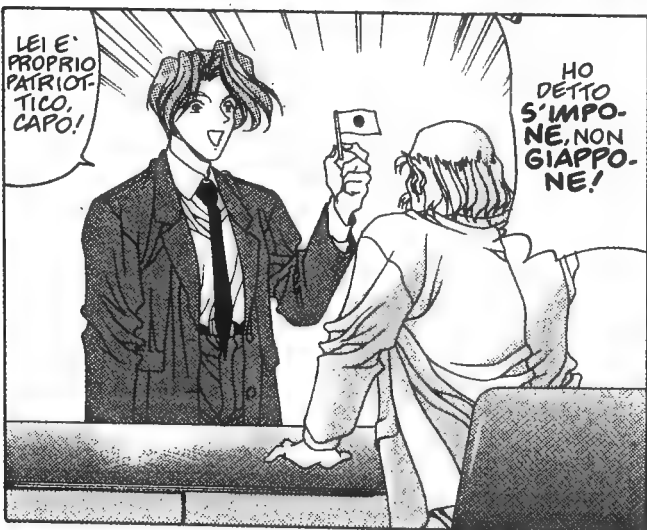
INSOMMA, CAPO ...QUELLA SAYURI E' IL MEGLIO DELL'INDUSTRIA GIAPPONESE...
...MENTRE LA MIA SALLY E' FRUTTO DELLE PIU' MODERNE TECNOLOGIE INTERNAZIONALI E DELLA GRANDE AMERICA!

FRA MEY E JAPANESE ROBOT GIRL NON C'E' PARAGONEY! E' COME PICCOLO TOPO CONTRO LEONE!
PRIMA CHE SAYURI MUOVE UN SOLI DITOW, IO RIDOTTO LEI IN TANTI TANTI PICCOLI BRICIOLY!

MA COME PARLA QUESTA?
BE', SE NON ALTRO SEMBRA CONVINTA DI QUELLO CHE DICE...

METTERO' SAYURI KNOCK DOWN PRIMA CHE LEI MI VEDAY COI SUOI PICCOLI OCCHI A MANDORLY!
DICE SEMPLICEMENTE CHE SAYURI NON E' ALLA SUA ALTEZZA COME NEMICA!

VERY GOOD, PAL! LASCIA FARE A MEY!
NON CAPISCO, MA MI ADEGUO ...VAI, SALLY!
SALLY VA, SPACCA E TORNA!

SEDE PRINCIPALE DELLE INDUSTRIE KAMATA

BAM
LA SCELTA S'IMPONE, SAKAZAKI!

LEI È PROPRIO PATRIOTTICO, CAPO!
HO DETTO S'IMPONE, NON GIAPPONE!

SIAMO COSTRETTI A FARLO! DOBBIAMO PRODURRE SAYURI IN SERIE PROGRAMMANDOLA PER IL COMBATTIMENTO!
SPIEGAMI PERCHÉ NON PUOI FARLO!
ECCO... IL FATTO È CHE IO NON... MI DISPIACE, CAPO...

DIRETTORE! MI MERAVIGLIO DI LEI!
ARITA! NON SI BUSSA PIU' ALLA PORTA?!
CHE FACCIO? GLI DEVO RICORDARE CHE QUESTA PORTA E' AUTOMATICA?
C-CIAO, ARITA... COSA...
IL VALORE DI SAYURI E' ENORMEMENTE PIU' ALTO DI UNA QUALSIASI STUPIDISSIMA ARMA!
SENTI SENTI... SICCHE' VALE COSI' TANTO?
UN ROBOT COME QUESTO NON E' MAI ESISTITO! LO CAPISCE?!
L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE DI SAYURI E' AUTOCOSCIENTE E IN GRADO DI PROVARE SENTIMENTI!

SIAMO DEGLI SCIENZIATI, NON DEI MERCANTI!
CERTO, MA SE L'AZIENDA NON NE RICAVERA' ALCUN PROFITTO, A COSA SERVIREBBE?!

ABBIAMO BISOGNO DI INIZIARE A GUADAGNARE, ALTRIMENTI CI FARANNO CHIUDERE IL REPARTO!
GIUSTO. QUI BISOGNA GUADAGNARE.
SWISS

RICAVEREMO SICURAMENTE PROFITTI STUDIANDO L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE!
E' VERO. NON BISOGNA AVERE FRETTA.
SWISS

NO, NIENTE...
SE DEVI DIRE QUALCOSA, DILLO!
HAI FINITO DI FARE L'ECO?!

VIENI AVANTI, BABY!
C-CHI E'?
JAPANESE ROBOT GIRL SAYURI!

HERE I AM! VENGO DAGLI STATES, E LA MIA INTELLIGENZA ARTIFICIALE Y E' LA PIU' SOFISTICATA DI TUTTO MONDO!

SE VUOI DIVENTARE Y NUMERO UNO DI MONDO, YOU'VE GOTTO CHALLENGE ME! SFIDAMI, SAYURI!

UH?
MI SCUSI, SIGNORINA!

SAYURI E' ANCORA A SCUOLA!
SE ASPETTA UN PO', DOVREBBE ESSERE GIÀ DI RITORNO!
WHAT?!

A SCUOLA?! COSA VUOL DIREY?!
UN ROBOT CHE VA A SCUOLA?! I CAN'T BELIEVE IT!

WHIS
OH?

TAK

MMM... DIMMI, NICE GUY...
...MI STAY DICENDOW UNA BUGIA PER PROTEGGERE SAYURI?
NON STA BENE OFFENDERE GLI SCONOSCIUTI...

COSA CI FAI IN UN POSTO DEL GENERE?

CAPO-SEZIONE! SONO TOR-NATA!

EHI!

TAP

TU SEI SAYURI, RIGHT ?!

EHI, YOU! IO SONO BIONDA NATU-RALEY!
LO SAI CHE GLI STUDENTI NON POS-SONO TIN-GERSI I CAPELLI?
IO? SÌ... E TU CHI SEI? FAI PARTE DI UNA BANDA?

MENTRE TU... UN ROBOT CHE VA A SCUOLA... **HAH!**
QUESTO VUOL DIREY CHE SEI SOLO UN TRABIC... TRACHIB... TRALIB... OH, **SHIT!** UN TRABICCOLOW!

WHO? ME? PER QUALE MOTIVOW?
PERCHÈ? TU NON CI VAI A SCUOLA?
NON NE HO BISOGNO! LA MIA INTELLIGENZA È LA PIÙ...

ALLORA NON HAI AMICI?

OH?

E POY, È GIUSTOW CHE LA **NUMERO UNOW** NON SI FACCIA AVVICINAREY DALLA GENTE **COMUNEY!**
UN **ROBOT** NON HA BISOGNO DI AMICI! **I DON'T NEED IT!**

DUE INTELLIGENZE ARTIFICIALI CHE CONVERSANO COME SCOLARETTE...
SIGH... MIRACOLI DELLA SCIENZA...

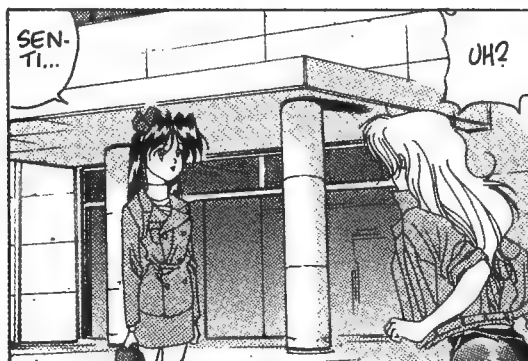
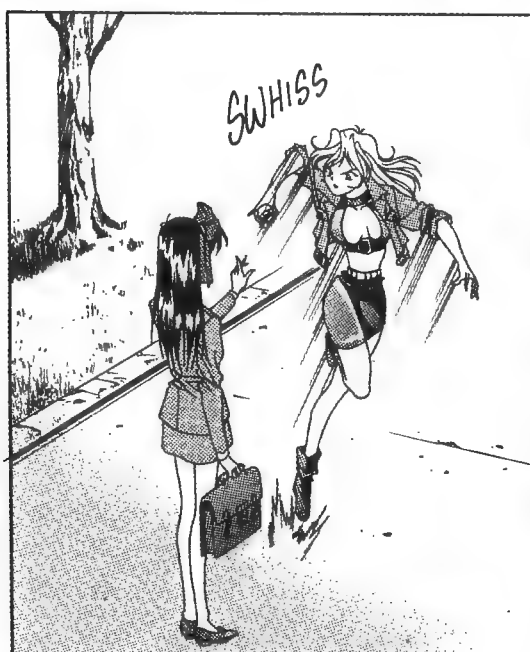
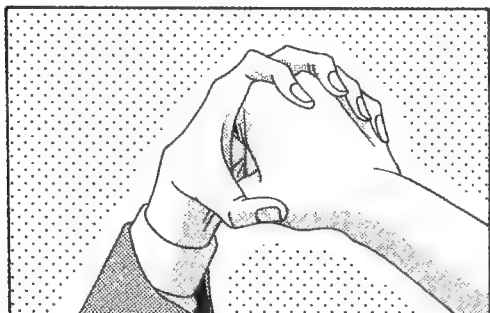
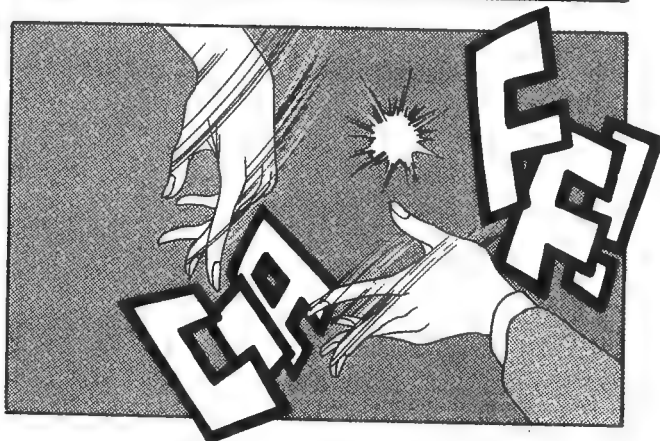
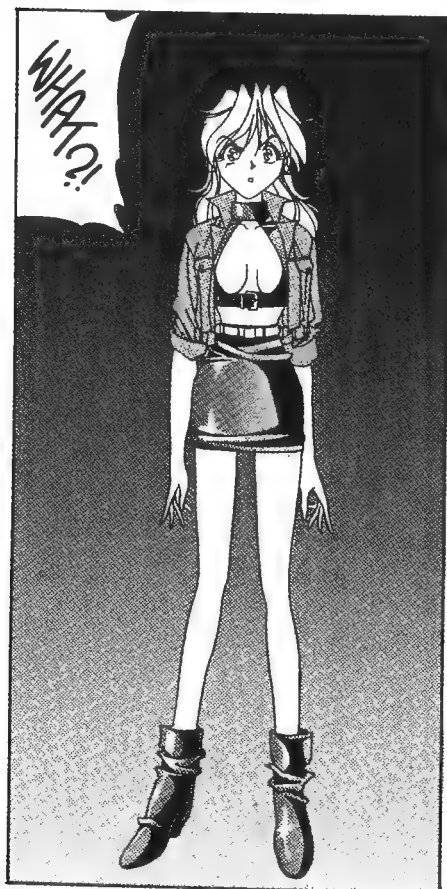
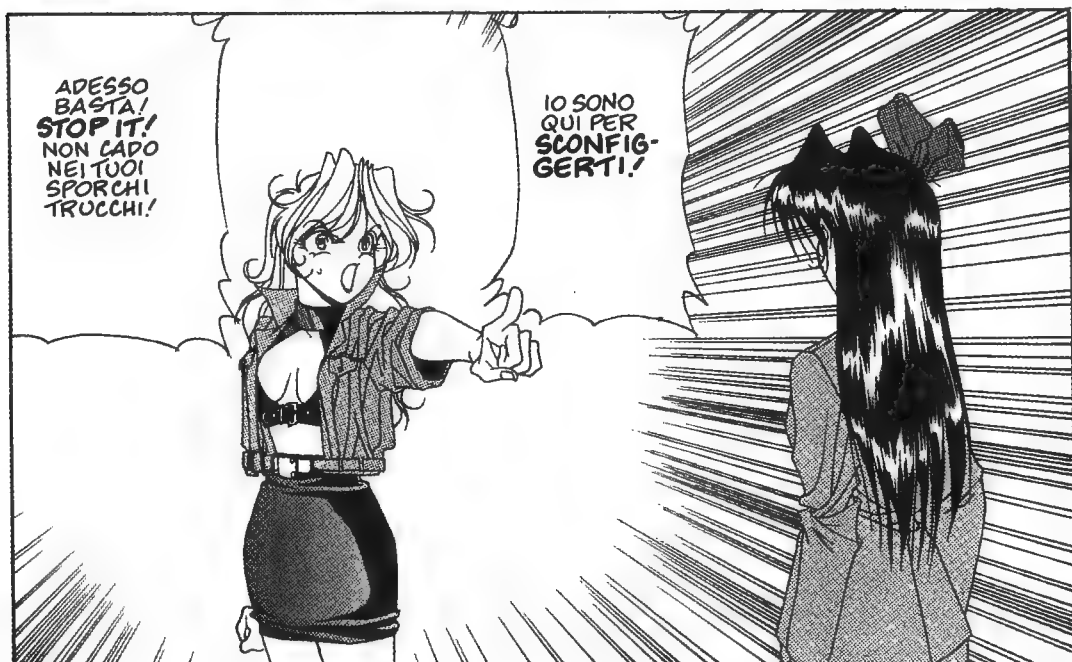
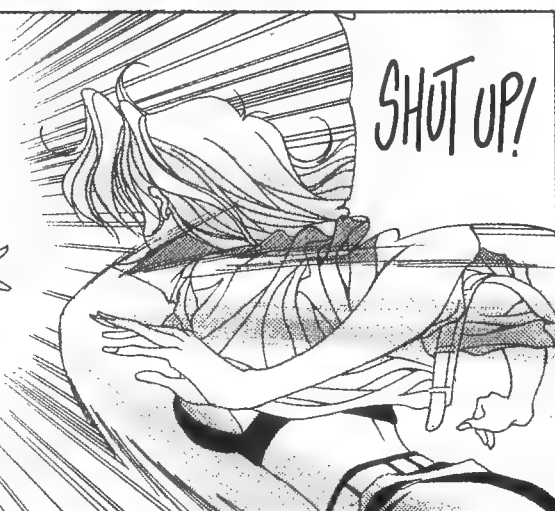
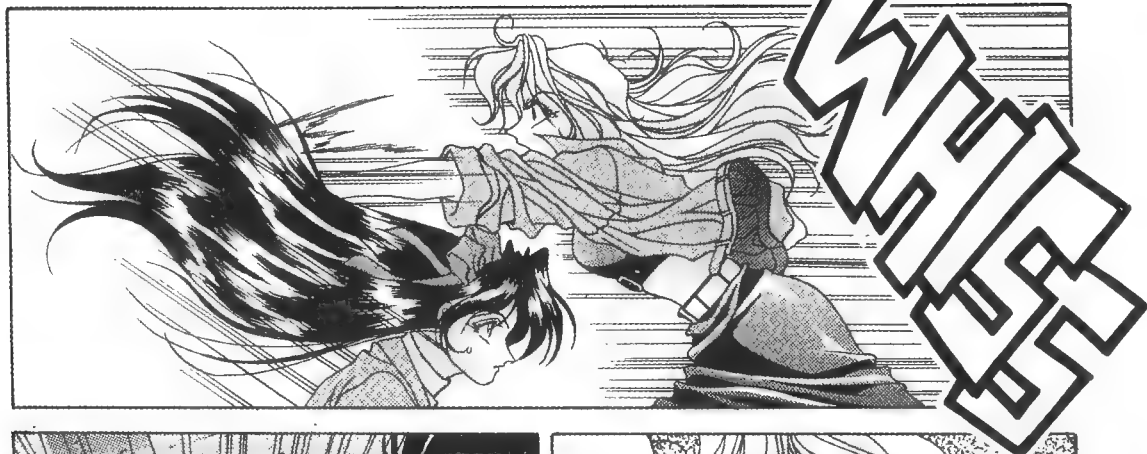
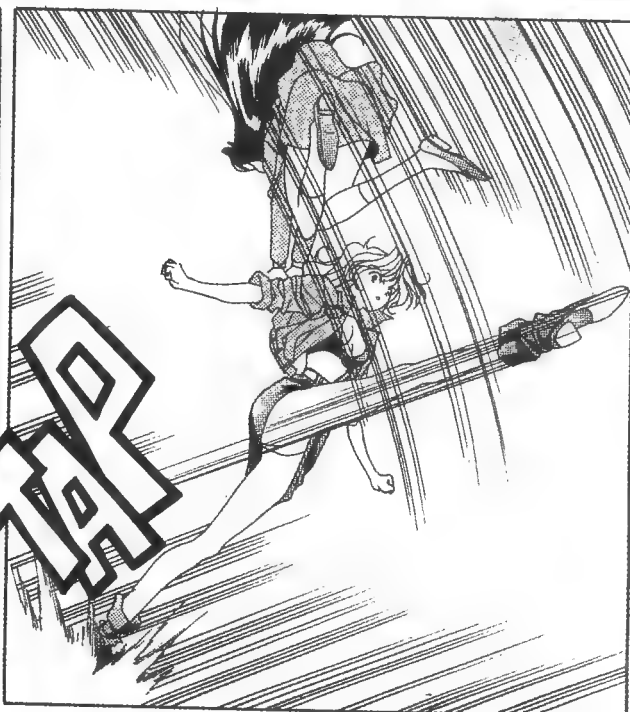
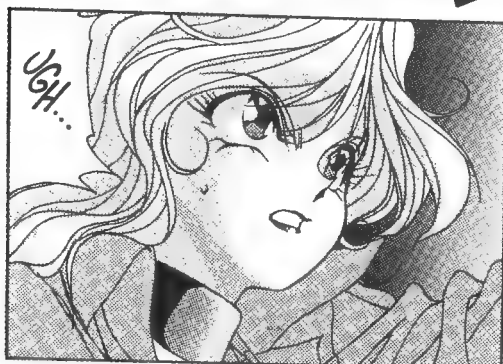
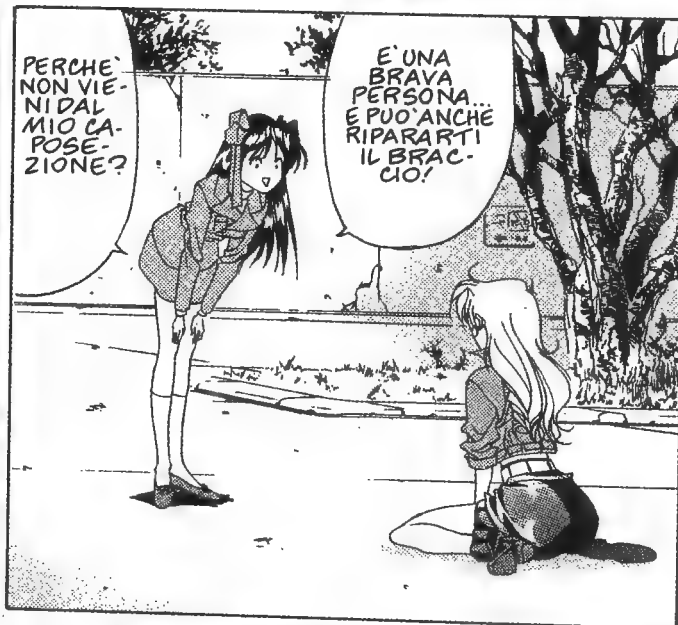
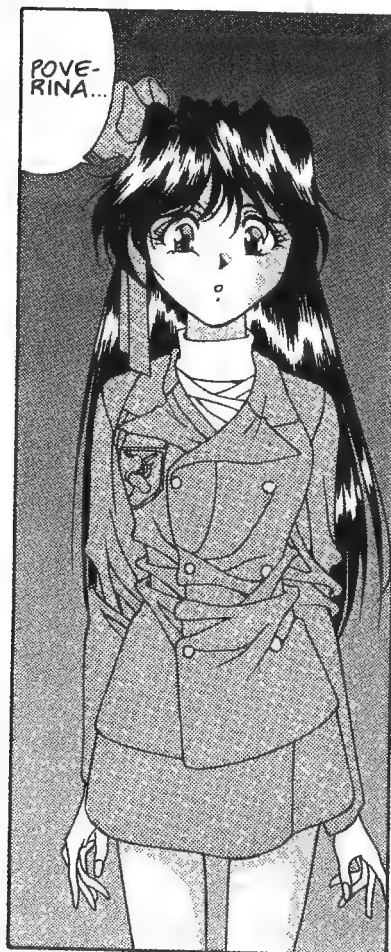
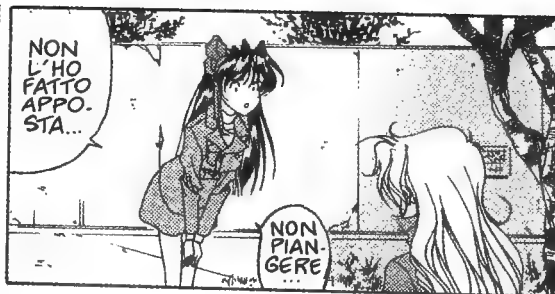
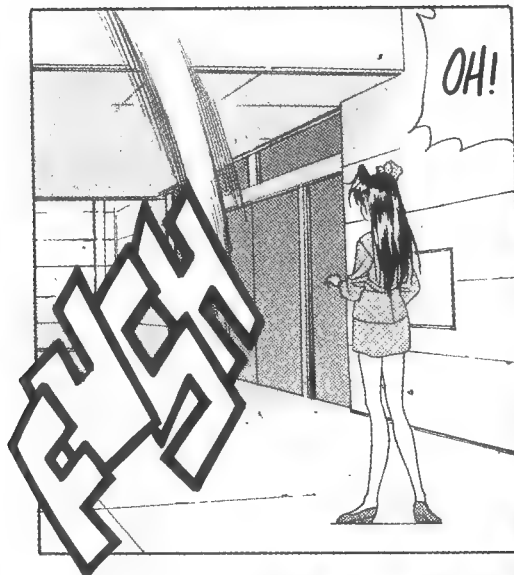
SAYURI... **TI SFIDO!**

PERCHE'?
COME SAREBBE A DIREY PERCHE'?!
PERCHE' SONO VENUTA IN JAPAN PROPRIOW PER DIMOSTRAREY CHE SONO NUMERO UNOW DI MONDO E SCONFIGGERTY!

DI COSA STARANNO PARLANDO?
SEMBRA CHE NON SI RIESCANO AD ACCORDARE SU QUALCHE PUNTO...

IL FATTO CHE PURPURIN SIA VENUTA QUI...
...SIGNIFICA CHE SHIMOYANAGI E' TORNATO!

PERCHE' NON NE SAPEVO NULLA?
LA MIA DITTA NON HA PIU' FIDUCIA IN ME?

MI FAI FARE CONFUSIONEY! BASTA!
GET READY, GIRL! FIGHT!

?

OH, MY GOD!
HA BLOC-CATO MIO COLPO PIU` FORTEY...

SWHISS

GRUNK!

SEN-TI...
UH?

PERCHE' NON DIVENTIAMO AMICHE?
IN FONDO SIAMO ENTRAMBE ROBOT, NO?

WHAT?!

SU, DAI! DIVENTIAMO AMICHE!

MA...

NNH...

OH...

OOH...

ADESSO BASTA! STOP IT! NON CADO NEI TUOI SPORCHI TRUCCHI!
IO SONO QUI PER SCONFIG-GERTI!

AMERICA È PAESE NUMERO UNO AL MONDO! IO SONO STATA COSTRUITA LÀ, PERCIÒ SONO NUMERO UNO ANCH'IO!
NON VOGLIO AMICI! VOGLIO SOLO BATTERTI!

N-NON PUOI DIRE DAVVERO...

PER UNA RISSA, TI POSSONO SOSPENDERE DA SCUOLA PER TRE GIORNI!
QUI NON SIAMO IN TUA STUPIDA SCUOLA!

SE PIACE SCUOLA, ORA DO IO BELLA LEZIONE A TE!
COSÌ IMPARI A RIDEREY DI GRANDEY AMERICA!

MORTAL STROKE! J-BASHING FINGER!

WHISS
THUD
E' INUTILE FUGGIRE REY!
VA BENE! ALLORA SMETTIAMOLA!
SHUT UP!

UH?!
GRAB
UGH...
FRSSSH
SHA
TAP

TAP
OH!

E' MOLTO AGILEY, LA PICCO-LA...

ADESSO BASTA! ARREN-DITI O NON AVRO' PIE...

AH!
SH
R

OH! SENZA VOLER-LO...HO USATO...
...IL PLA-SMA CUT-TER!

IO... HO PERSO...
SCUSAMI! SCUSAMI!

NON L'HO FATTO APPOSTA...
NON PIANGERE...

DOPO ESSEREY STATA SCONFITTA DA TEY... NON POTRÒ PIÙ TORNARE DA BOSS...
COSA POSSO FAREY?

POVERINA...

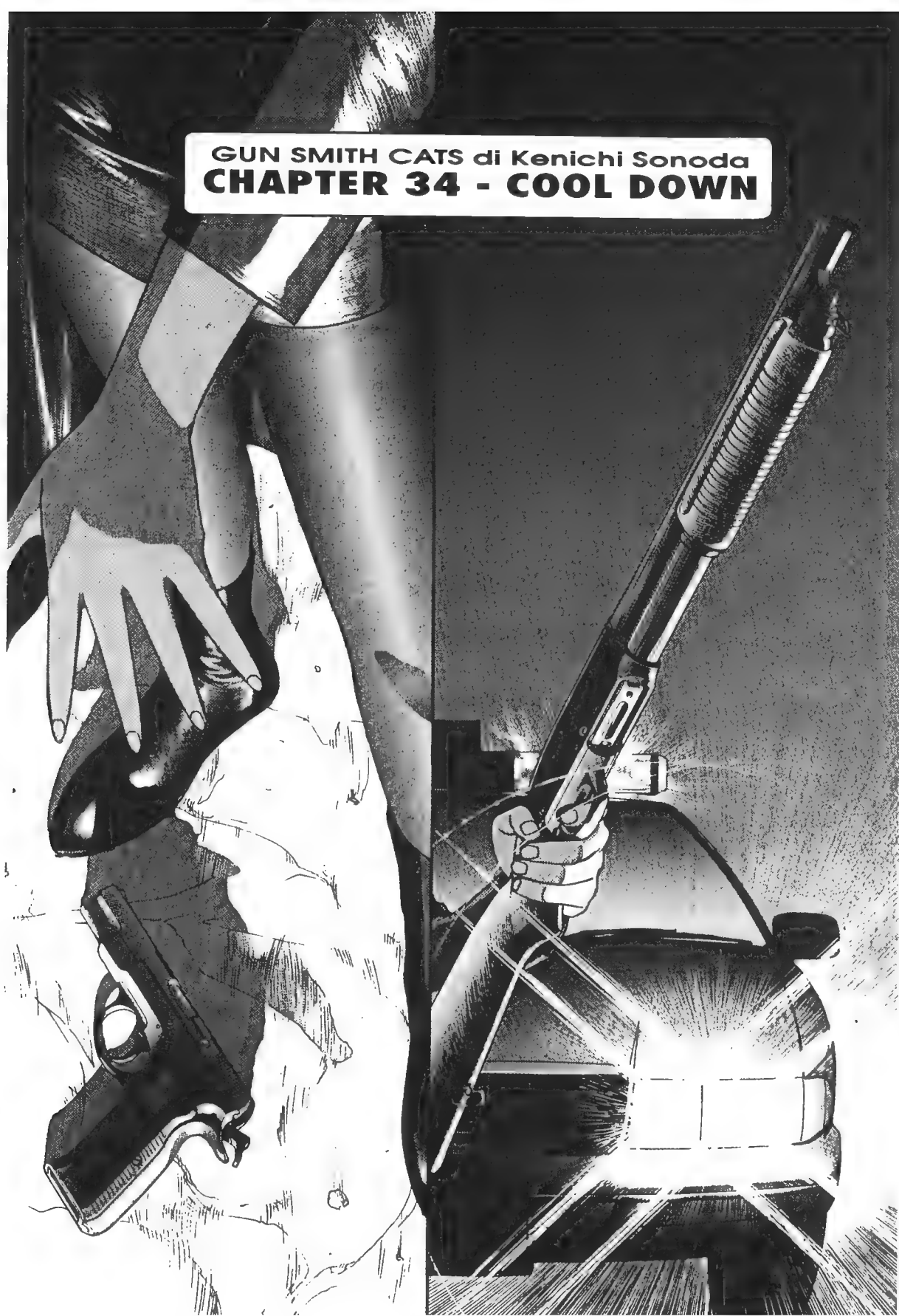
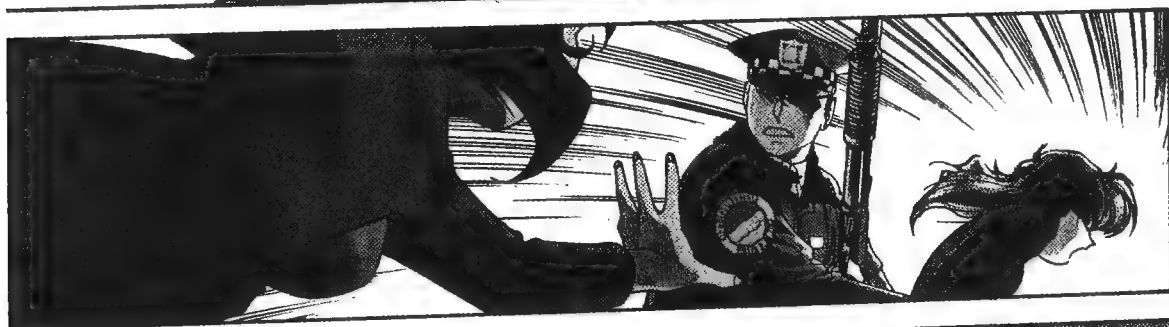
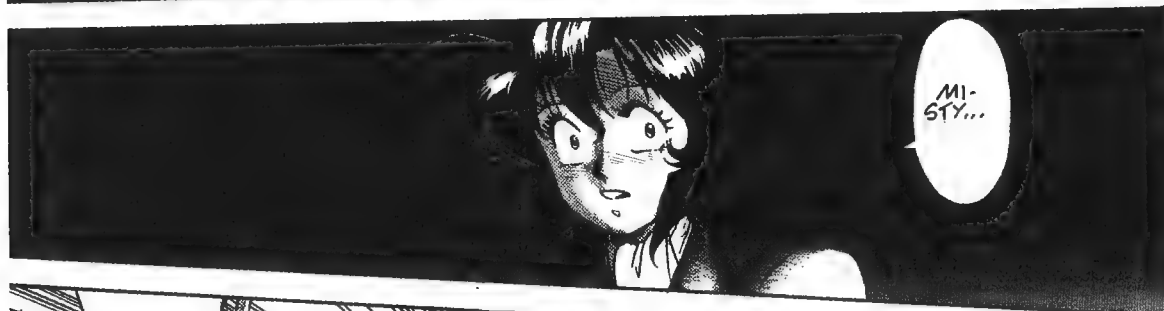
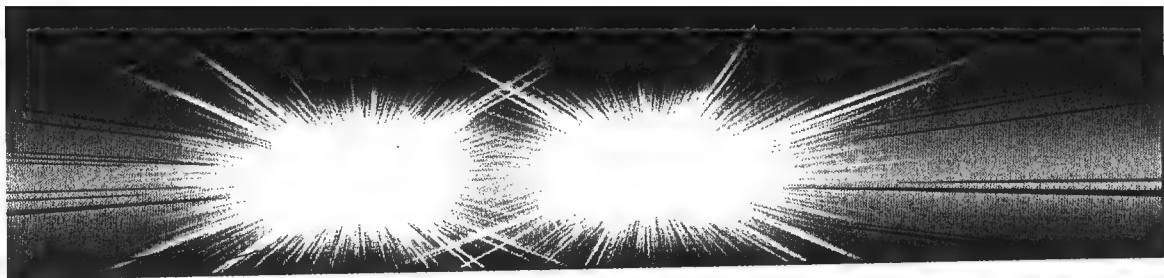
PERCHÈ NON VIENI DAL MIO CAPOSEZIONE?
È UNA BRAVA PERSONA... E PUÒ ANCHE RIPARARTI IL BRACCIO!

EHI, CALMA!

CALM BREAKER - CONTINUA

GUN SMITH CATS di Kenichi Sonoda
CHAPTER 34 - COOL DOWN

MI-
STY...

AIUTO, RALLY!
VIENI QUA, TU!
MISTY!!

GUARDA BENE, RALLY!
STO PER FARLE L'INIEZIONE!
AH...
NOOO... AH!
FZIK
NON GRIDARE...
MISTY...
PLIK
PLIK

WHUMP
NOOOOO!
THUNK
POFF
OH?

MA DO-VE...?

UN OSPE-DALE...?

GIÀ... È VERO... MI HANNO ARRESTATO AL CIMITERO...
TI SEI SVEGLIATA, RALLY?
CHAK
ROY...
OH...
AAH!
...
EHM...
PAT
SONO LE DIECI DEL MATTINO DI GIOVEDÌ...

DOVRESTI ESSERTI SVEGLIATA ALMENO DUE O TRE VOLTE, NEL FRATTEMPO... NON RICORDI?
SONO TRASCORSE QUARANTA ORE DA QUEL MOMENTO...
COSA?! DUE GIORNI INTERI?!

EHI!

MI RICORDO VAGAMENTE SOLO DI QUANDO MI HANNO ARRESTATA...
SECONDO I MEDICI, SI TRATTA DEI POSTUMI DELLE ALLUCINAZIONI CAUSATE DA QUELLA PORCHERIA...

E... E BEAN... E MISTY?!
CHE FINE HANNO FATTO MAY E BECKY?! E GOLDIE?! L'AVETE ARRESTATA?!
UNA COSA ALLA VOLTA...

COMUNQUE, NON ESISTE ALCUNA PROVA DEL FATTO CHE QUALCUNO SIA STATO COLPITO DA QUEI PROIETTILI, PERCIÒ CREDO CHE VERRÀ SCARCERATA PRESTO...
...E DATO CHE TUTTI I PROIETTILI NEL TAMBURO ERANO STATI SPARATI, SARÀ DIFFICILE METTERLA IN LIBERTÀ IMMEDIATAMENTE...

BECKY È AGLI ARRESTI PER DETENZIONE ILLECITA DI ARMA DA FUOCO...

LA STA TENENDO IN CUSTODIA UN MIO COMPAGNO IN QUALITÀ DI TUTORE...
ANCHE MAY È STATA ARRESTATA, DATO CHE AVEVA CON SÉ BEN TRE BOMBE A MANO... NON HA DETTO UNA PAROLA, E IN PIÙ È MINORENNE, PER CUI NON È FINITA IN PRIGIONE...

E... E MISTY...? IL GRACE BUILDING...
AVETE PRESO SOTTO LA VOSTRA PROTEZIONE ANCHE LEI?

SONO RIUSCITO A EFFETTUARE UNA PERQUISIZIONE NOTTURNA, MA MISTY BROWN NON C'ERA...
E' INTERVENUTO IL LORO AVVOCATO, COSI' SONO STATO COSTRETTO A DOTARMI DI MANDATO...
HO CAPITO...
SCUSAMI, ROY...
TU CE L'HAI MESSO TUTTA... E IO HO ROVINATO TUTTO...
RIPENSANDOCI, NON ERA POSSIBILE OTTENERE UN MANDATO GRAZIE ALLA TESTIMONIANZA DI UNA PERSONA CHE HA SPARATO A UN AGENTE SOTTO L'EFFETTO DI UN ALLUCINOGENO...
E' STATO UNO DEI PIU' GROSSI ERRORI DELLA MIA VITA... ORMAI POSSO DIRE ADDIO SIA AL LAVORO DI CACCIATRICE DI TAGLIE, SIA A QUELLO DI ARMAIOLO...

SU, NON ABBATTERTI COSÌ... C'È ANCHE UNA BUONA NOTIZIA!
L'HAI ARRESTATA ?!

LA MACCHINA CHE È USCITA DAL CIMITERO È RIUSCITA A FUGGIRE SALTANDO SOPRA A QUELLA DELLA POLIZIA CHE BLOCCAVA L'INGRESSO...
NON SONO STATI IDENTIFICATI GLI OCCUPANTI DELLA MACCHINA... L'AUTO È STATA RITROVATA IERI, MA È RISULTATA RUBATA...
C'ERANO GOLDIE E BEAN A BORDO?
SÌ... NE SONO CERTA, ANCHE SE ERO SOTTO L'EFFETTO DEL FARMACO...
È STATA GOLDIE A INIETTARE QUELLA ROBA A ME E AD ALTRI...
NON PUOI DIMOSTRARLO AL PROCESSO...
HAI RAGIONE... OLTRE AD AVER SPARATO A UN AGENTE SOTTO L'EFFETTO DELLA DROGA, GLI HO PURE RUBATO L'AUTO...
NON CREDERANNO MAI A CIÒ CHE DICO...
I-IL PROCESSO?

QUANDO?
DOMANI.
TAP
HO OTTENUTO IL CONSENSO DEL MEDICO E HO CERCATO UN BUON AVVOCATO... SE VUOI, PUOI PARLARGLI ANCHE OGGI STESSO...

HO ANCHE TROVATO UN TESTIMONE IN GRADO DI AFFERMARE CHE SEI UNA VITTIMA!
POTREBBE ESSERE PERFINO DETERMINANTE!

QUESTA ERA LA BUONA NOTIZIA...
UN... TESTIMONE?

PORTATE QUI IL TESTIMONE!

VEDI KAPPA MAGAZINE NR. 43

GIURO DI DIRE LA VERITÀ...

SIGNOR DEACON...

...CI RACCONTI DETTAGLIATAMENTE COS'È SUCCESSO TRA LEI E RALLY VINCENT QUESTO MARTEDÌ...

CERTO!

ERA POMERIGGIO PRESTO... APPENA SONO USCITO DALL'APPARTAMENTO SITUATO IN VIA ROSE, LA SIGNORINA RALLY MI HA PUNTATO UNA PISTOLA CONTRO...

SAPENDO CHE SI TRATTAVA DI UNA CACCIATRICE DI TAGLIE, HO PENSATO CHE FOSSE INUTILE DARE VITA A UNA SPARATORIA...

...E ALLORA HA CERCATO UN METODO PER FUGGIRE...

LA SUA AUTO ERA PIÙ VELOCE, E PERCIÒ HO CERCATO RIFUGIO NEL PARCHEGGIO SOTTERRANEO DI UN PALAZZO...

ERA IL GRACE BUILDING, VERO?

SÌ...

NON APPENA MI SONO FERMATO MI HA TAMPONATO, MA SEMBRAVA IN STATO D'EBBREZZA... ERA SENZA FORZE...

SAPEVO CHE IL KEROSINE FACILITA L'AUTOSUGGESTIONE DI CHI LO ASSUME, PER CUI...

NON È VERO!

È STATA **GOLDIE** A SUGGESTIONARMI! NE SONO CERTA!

COME VI SPIEGATE CHE CONOSCESSE L'AGENTE CORMAN E FOSSE AL CORRENTE DEL LUOGO DELL'APPOSTAMENTO?

HO SAPUTO DELL'AGENTE CORMAN DA LEI STESSA, IN STATO D'IPNOSI...
...IL LUOGO DELL'APPOSTAMENTO L'HO SAPUTO DAL CORRIERE DEL KEROSINE...
UN CORRIERE DELLA DROGA **NON RIVELA** COSE DEL GENERE A UNO SPACCIATORE QUALUNQUE. E POI...
TUNK
IMPUTATA VINCENT!
SI ASTENGA DALL'INTERVENIRE FINCHÉ NON AVRÀ IL **MIO** PERMESSO!

D'ACCORDO! QUANTO TEMPO CI VORRÀ PER PREPARARLA?

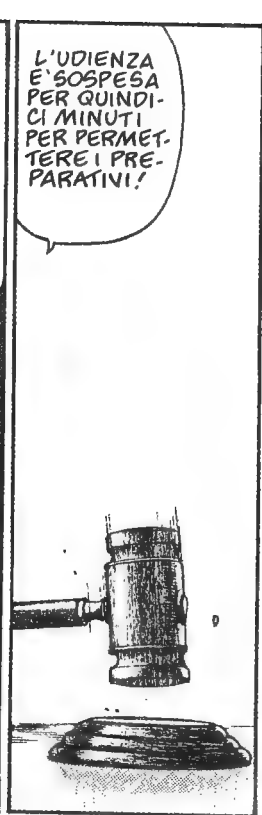
I TECNICI SONO GIÀ QUA, PER CUI CI VORRANNO AL MASSIMO DIECI MINUTI!

ACCONSENTIRÀ AL PROCURATORE DI VEDERE TUTTO IL DIAGRAMMA, SIGNOR DEACON?

SÌ!

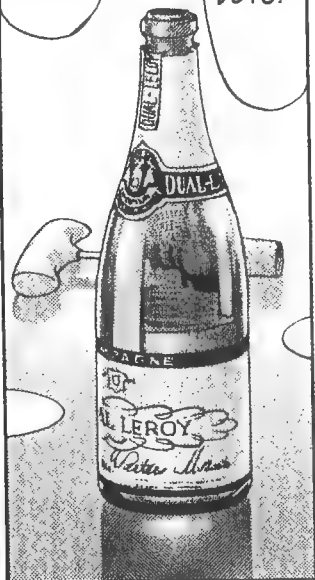
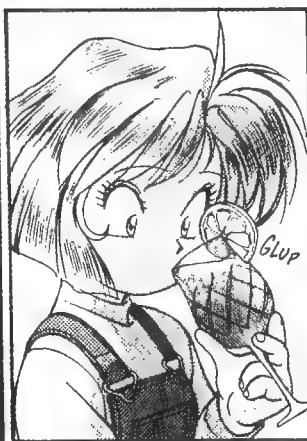
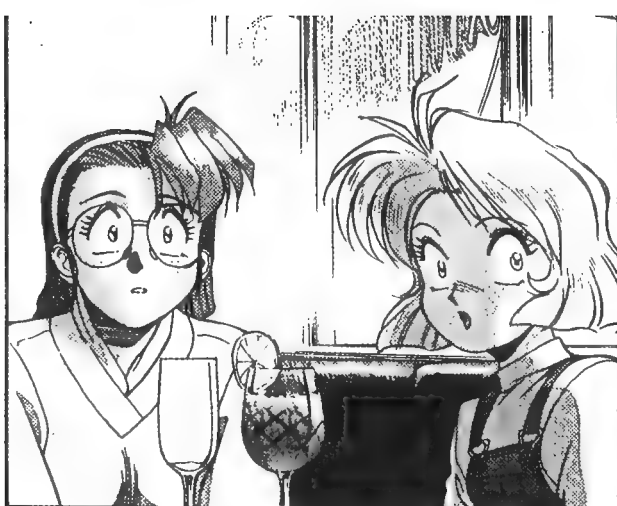
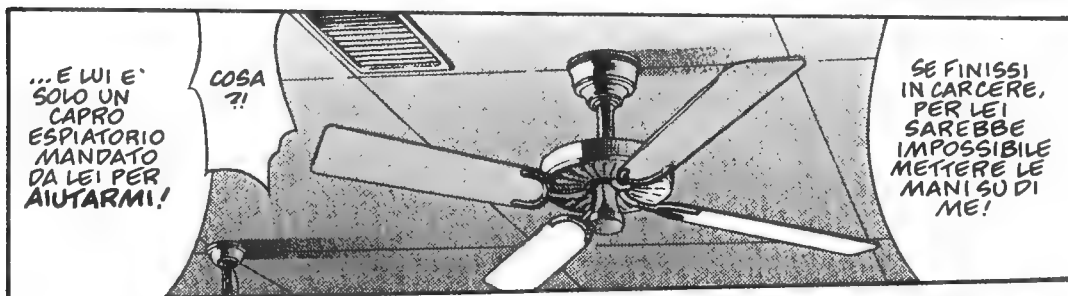
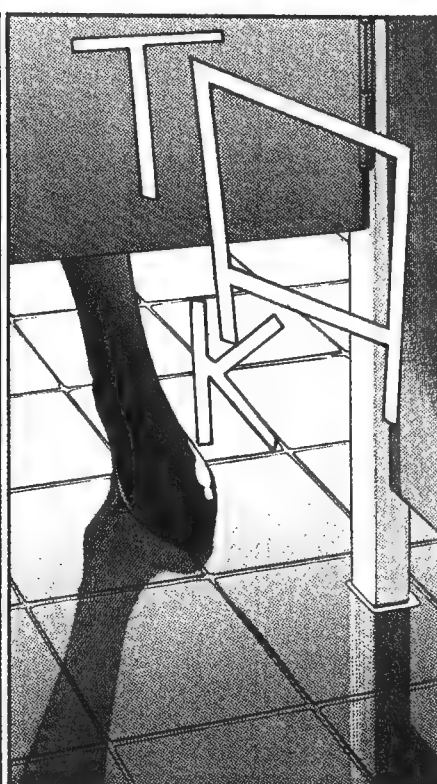
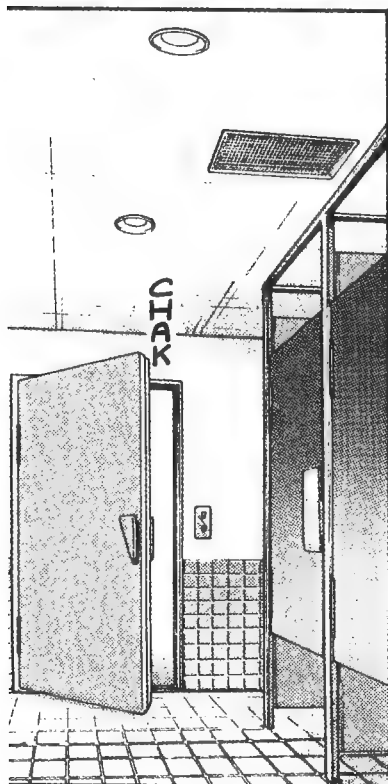
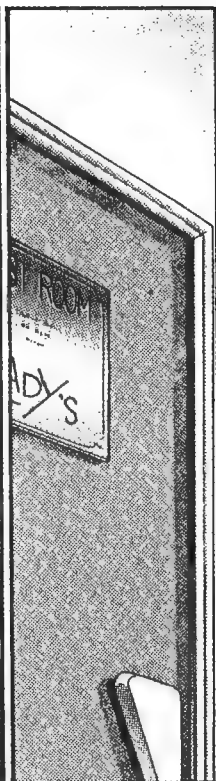
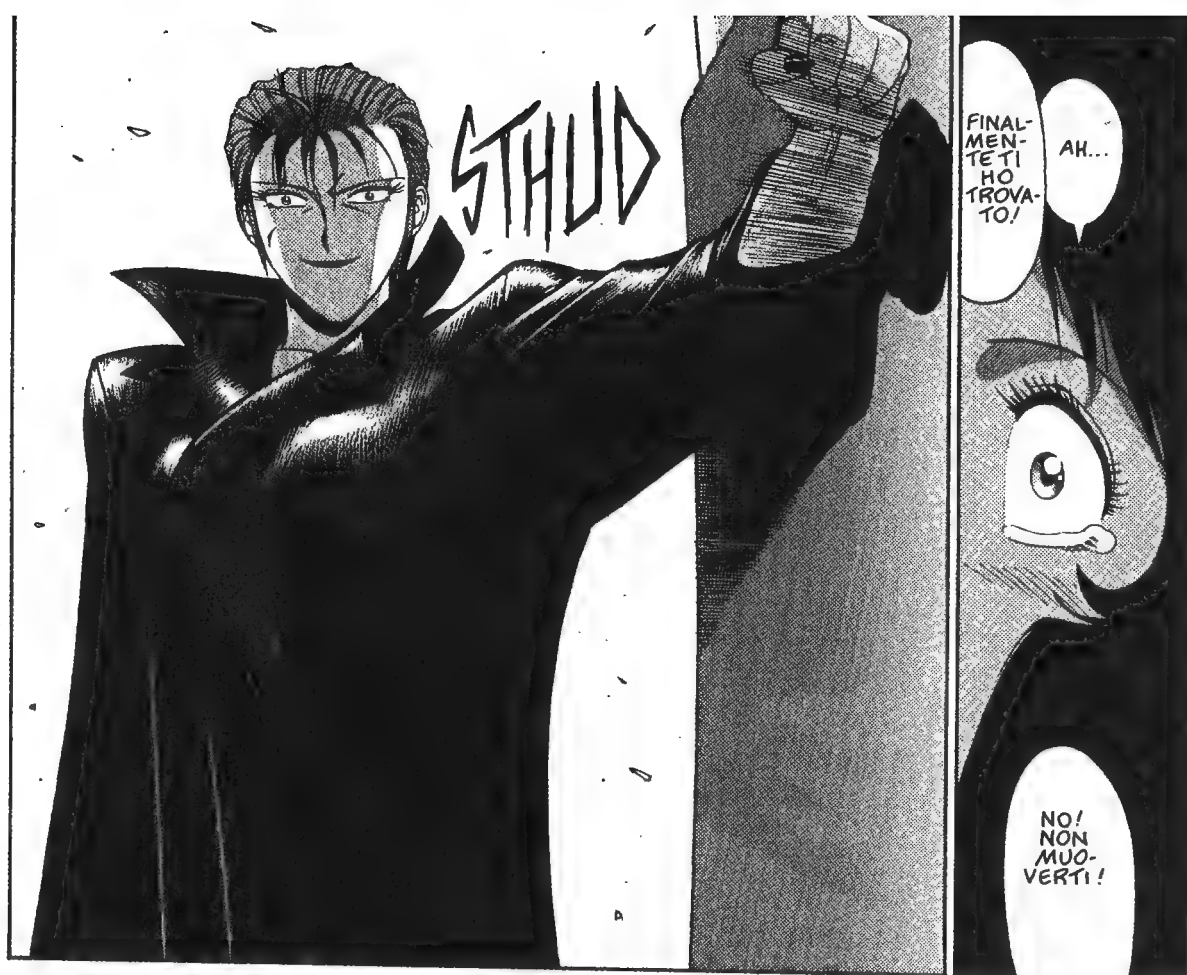
ALLORA PREPARI L'APPARECCHIO, AVVOCATO SHIELDS!

L'UDIENZA È SOSPESA PER QUINDICI MINUTI PER PERMETTERE I PREPARATIVI!

CLING

ALLA SALUTE!

BE', MENO MALE! E' FINITO TUTTO BENE!

SIETE STATE DICHIARATE INNOCENTI TUTTE E DUE!

CORAGGIO, MAY! SU, RALLY! SORRIDETE!

IO SONO ANCORA NELLE MANI DI GOLDIE...
E ORA SONO ANCHE IN **DEBITO** VERSO DI LEI...
DEACON HA TESTIMONIATO QUELLO CHE SANNO SOLTANTO GOLDIE E I SUOI UOMINI, E PER GIUNTA NON HA MOSTRATO ALCUNA REAZIONE ALLA MACCHINA DELLA VERITA'...
LO SAPETE ANCHE VOI CHE GOLDIE **MI DESIDERA**, VERO? QUELLA DONNA E' PERVERSA...
...E LUI E' SOLO UN CAPRO ESPIATORIO MANDATO DA LEI PER **AIUTARMI**!
COSA ?!
SE FINISSI IN CARCERE, PER LEI SAREBBE IMPOSSIBILE METTERE LE MANI SU DI ME!
ORA CAPISCO... QUEL TIZIO NON HA AVUTO ALCUNA REAZIONE ALLA MACCHINA DELLA VERITA' PERCHE' GOLDIE GLI HA FATTO IL LAVAGGIO DEL CERVELLO!
IN QUESTE CONDIZIONI, NON E' POSSIBILE CONTINUARE A GIOCARE A GUARDIE E LADRI...IO MI **RITIRO**!
TAK
RALLY! DOVE STAI ANDANDO?!
IN BAGNO... SOLO IN BAGNO...

SI SENTIRÀ MALE?
NO... CREDO CHE SIA PREOCCUPATA PER MISTY...
LADY'S
MISTY...
CHAK
TAK TAK TAK TAK
TK

STHUD

FINALMENTE TI HO TROVATO!

AH...

NO! NON MUOVERTI!

OGGI SONO VENUTA PER ESTINGUERE IL DEBITO CHE MI SONO CREATA IN QUEL CIMITERO! E POI SAREBBE PERICOLOSO CONTROLLARTI CON LA DOPPIA SUGGESTIONE...

AVANTI... TI TOGLIERÒ OGNI SUGGESTIONE! POTRAI TORNARE A FARE LA CACCIATRICE DI TAGLIE!

LA PROSSIMA VOLTA CHE CI INCONTREREMO, SARÀ MEGLIO CHE TU SIA UN PO' PIÙ SCALTRA...
ASPETTERÒ CON PIACERE DI POTERTI **PESCARE!**

N-NON VOGLIO NULLA DA TE... LIBERA MISTY E MARY ANN, PIUTTOSTO!

MA CHE DICI? VUOI DAVVERO CHE UNA FIGLIA CHE HA UCCISO IL PROPRIO PAPARINO TORNI IN SÉ?
COME SEI CRUDELE, RALLY...

NON POSSO!
ALLORA MISTY...
LEI VERRÀ CON ME SUL MIO MOTOSCAFO!
CASIO
1:46 08
AVANTI, GUARDA BENE QUESTO OROLOGIO...

È TARDI...!

LiqueurHouse
TAK

VLAM

RALLY!

PANT

PANT

GOLDIE E' STATA QUI ?!

AH...

PANT

UH... UHN...

NON E' POSSIBILE! **E' FUGGITA!** E ALLA NOSTRA MACCHINA SONO STATE BUCATE LE GOMME!

STA' ZITTA!

MAY! VA' A TIRARE FUORI QUELLA COSA CHE TIENE SEMPRE **NASCOSTA** IN MACCHINA!

IO PORTERO' RALLY ALLA TERRAZZA! RAGGIUNGIMI LA'!

BIIP BIIP BIIP

WROM
VLAM
ESCI!
DEVI VENIRE IN MOTOSCAFO CON ME!
VIENI!
SU... SE CONTINUERAI A FARE I CAPRICCI, SARÒ COSTRETTA A RIDURTI A UNO STUPIDO BURATTINO IMBOTTENDOTI DI DROGA!
BRAVA... COSÌ...

FTHUM

MA COS...?!

SWISS

DA QUELLA TERRAZZA?!

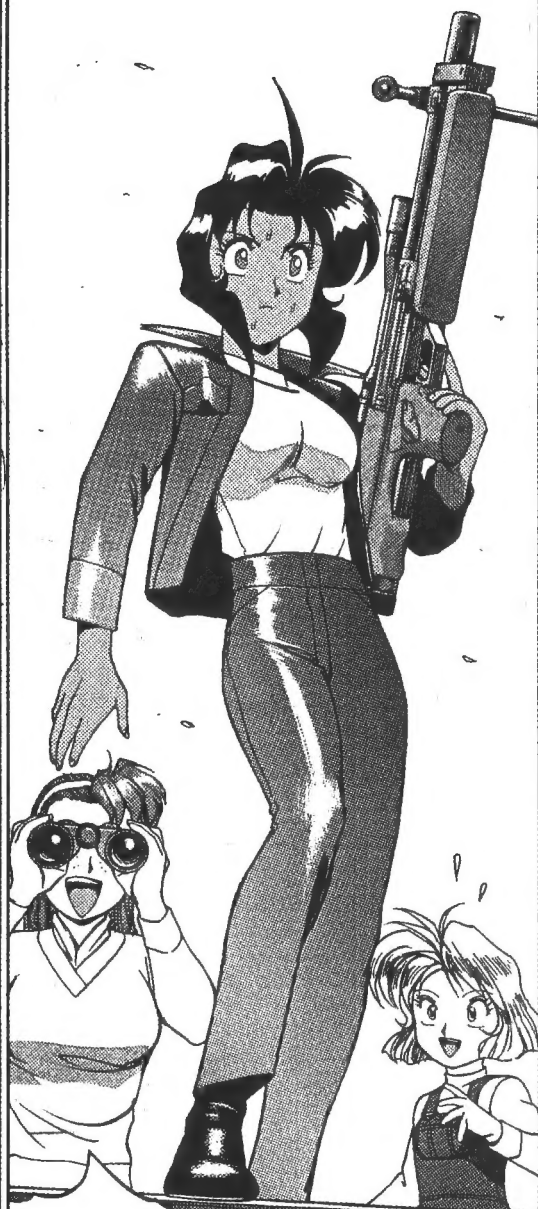
NON E' POSSIBILE! E' A PIU' DI **SEICENTO METRI** DA QUI!

E' STATA... **RALLY**?!

CAPISCO... EVITANDO DI UCCIDERMI, HA VOLUTO SDEBITARSI PER IL FAVORE CHE LE HO FATTO POCO FA...
TUTTO PER QUESTA RAGAZZA...

MISTY!
PORTA QUEL MESSAGGIO A RALLY!
SWHISS

IO NON HO AFFATTO RINUNCIATO A LEI!

ANZI... IL MIO AMORE VERSO RALLY VINCENT E' CRE-SCIUTO ANCORA DI PIU'!
FA' VEDERE ANCHE A ME! DAI!
EVVIVA! HA RINUN-CIATO A MISTY! SEI GRANDE, RALLY!
GUN SMITH CATS - FINE

K51-A

Egregi Kappa boys (che ve ne pare come inizio?), questa lettera è indirizzata a chi di voi ha fatto almeno un viaggio in Giappone. A fine ottobre, grazie a un esame di maturità particolarmente azzeccato, potrò andare in Giappone (anche se, date le mie scarse possibilità, non potrò restarci a lungo...). Dato che vado da sola, vorrei chiedervi un consiglio: come posso divertirmi e godermi al tempo stesso le attrazioni che riserva il Giappone? Scusate la brevità della lettera, ma non sono abituata a dilungarmi troppo sulle cose. Vi faccio i complimenti per **Rayearth**, **JoJo**, **Guyver**, **City Hunter**, **Pendragon** (avrete capito che **Young** è la mia testata preferita), **Lupin III**, **Sailor Moon**, **Rough**, **Cyber Blue**, **Ranma 1/2**, **Dragon Ball**... Li ho voluti citare tutti perché adoro davvero i manga! Grazie! **Marika Boero, Genova**

A me il piacere di risponderti, anche se in Giappone (per lavoro o vacanza) ci siamo andati spesso tutti e quattro. Posso darti qualche consiglio in base alle mie esperienze personali, in quanto conosco solo Kyoto, Tokyo e i paesi limitrofi alla capitale. Se non hai molti giorni a disposizione, ti consiglio di puntare direttamente su Tokyo: oltre a visitare questa maestosa metropoli, infatti, potrai raggiungere comodamente in

treno paesi come Nikko e Kamakura dove fare piacevoli gite. Nikko, per esempio, è un bella località montana (con tanto di laghetto e cascate) e ospita il suggestivo tempio Toshogu. Kamakura, invece, è una cittadina di mare: potrai bagnarti nell'Oceano Pacifico (anche se la spiaggia è assai fetida) ed entrare nel colossale Budda (meta fondamentale di ogni turista). Se, come penso, adori la cultura e le tradizioni giapponesi, ti consiglio di soggiornare in un 'ryokan': queste pensioni a gestione familiare (nello stile di Maison Ikkoku, per intenderci) ti metteranno alla prova con i 'futon' (tradurre il termine con 'letto' è un eufemismo), i bagni pubblici ultrabollenti e il té verde. Il costo dei ryokan è solitamente inferiore a quello di molti alberghi: chiedi informazione alla tua agenzia di viaggi o, una volta in Giappone, all'ufficio informazioni dell'aeroporto. Per quanto riguarda il cibo, hai l'imbarazzo della scelta: il 'tonkatsu' è assai vicino ai nostri gusti (è una vera e propria cotoletta), ma personalmente preferisco il 'sushi' e il 'sashimi' (ossia il famigerato pesce crudo). A usare le bacchette si impara in fretta (il bisogno aguzza l'ingegno) e in ogni vetrina potrai vedere la riproduzione in cera delle pietanze disponibili. Oltre ai bisogni primari (mangiare, dormire...), spero che tu possa anche divertirti. In Giappone ci si alza presto e, di conseguenza, si va a letto presto. Dopo le 23:00 i quartieri di Tokyo si spengono, ma Shinjuku e Shibuya sono le classiche eccezioni che confermano la regola. Il primo è il quartiere del sesso e del gioco d'azzardo, governato da tempo dalla yakuza (la mafia giapponese): l'età media di chi lo frequenta è molto più alta della tua, ma merita comunque di essere visitato (magari di giorno). A Shibuya potrai invece spassartela e conoscere tanti simpaticissimi ragazzi. A giudicare dalle mode e dai locali, ti sembrerà quasi di essere in America: potrai gustarti spettacoli musicali lungo le strade e ballare fino al mattino. Fa' attenzione al rientro, però, dato che la metropolitana si ferma dalle 24:00 alle 4:30 e i taxi sono tutt'altro che convenienti. I karaoke nipponici sono più divertenti di quelli italiani, ma non puoi esimerti dal bere saké: rischi quindi di uscire strisciando e con il portafoglio completamente vuoto. Accidenti, è difficile concentrare in poche righe un corso di sopravvivenza in Giappone. Se conosci l'inglese, non avrai eccessivi problemi nel farti capire (anche se la pronuncia dei giapponesi è davvero terribile) e nell'orizzontarti in metropolitana (anche se è preferibile avere sempre a portata di mano una bella cartina stradale). Per finire, ti metto in guardia dal pericolo più insidioso: le librerie specializzate! Come resistere in un vero paradiso delle tentazioni? Ricorda che non puoi trasportare in aereo un peso superiore ai 25 chili (pena una multa stratosferica) e che la carta può avere la stessa consistenza del piombo. Al ritorno in Italia ti aspetta poi una bella sorpresa: una volta all'aeroporto di Narita, superato il check in dovrai pagare una tassa di 2.000 yen per spese di manutenzione aeroportuali (attenta quindi a non spendere tutti i tuoi soldi, poiché non accettano né banconote straniere, né carta di credito). La prima volta che siamo andati in Giappone non eravamo a conoscenza di questa tassa e ce la siamo vista davvero brutta! Prepara con cura i tuoi bagagli e spediscimi una bella cartolina (magari seguita da una bella lettera con le tue impressioni sulla vacanza). Massimiliano De Giovanni

SETTEMBRE 1996

I voti sotto riportati si riferiscono a Kappa Magazine 51

Esprimete un voto (da 1 a 10) per:
- ___ **OH, MIA DEA!**
- ___ **ASSEMBLER OX**
- ___ **CALM BREAKER**
- ___ **GUN SMITH CATS**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per:
- ___ **TOKYO E...**
- ___ **SHOOT**
- ___ **B'T X**
- ___ **VOX & RUBRIKAPPA**
- ___ **IL TOPO CHE MANGIÒ LO SCOIATTOLO**
- ___ **BATMAN**
- ___ **PUNTO A KAPPA**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per:
- ___ **COVER ASSEMBLER OX**

Cos'hai preferito in questo numero?
____

Cosa ti ha interessato di meno?
____

Cosa manca a **Kappa Magazine**?
____

Quale manga vorresti leggere?
____

nome______________________
cognome______________________
età______________________

CLASSIFICA giugno 1996 KAPPA

Fumetti (voti)

SD Oh, mia Dea!	8
Nagareboshi Sakon	7,9
Oh, mia Dea!	7,8
Assembler OX	7,2
Gun Smith Cats	7

Redazionali (voti)

Dossier Slam Dunk	8,1
Kappa Vox	8
Zillion	6,9
Una bella baia...	6,5

Copertina (voto)

Nagareboshi Sakon	8,3

Il meglio di Kappa

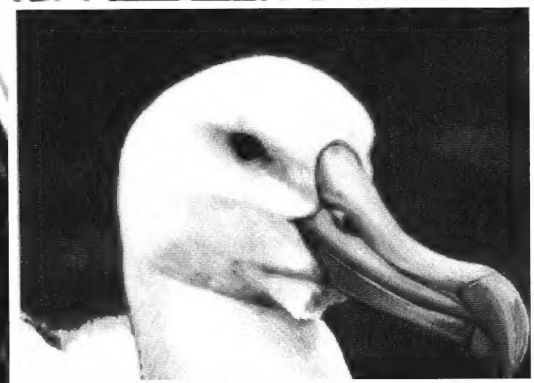
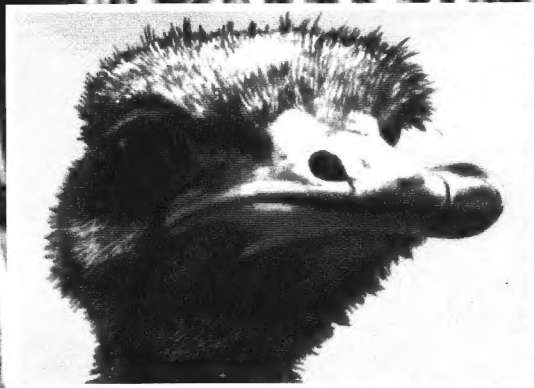
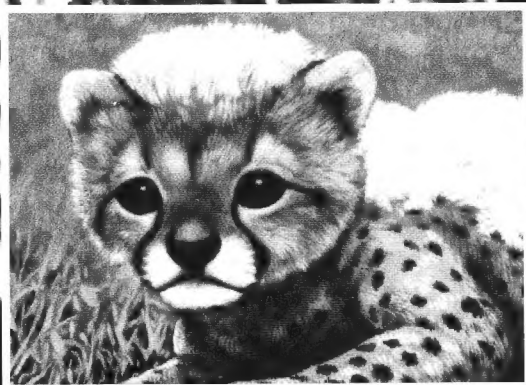
1) Nagareboshi Sakon
2) Dossier Slam Dunk
3) Rubrikappa

Il peggio di Kappa

1) Cyberkappa
2) Una bella baia...
3) Gun Smith Cats

Cosa manca?

1) News
2) Classici
3) Isshuku Ippan

CHI MALTRATTA GLI ANIMALI
É UNA BESTIA!

E FARÀ I CONTI CON GON A SETTEMBRE!